VI. évfolyam 11. szám, 1995. november

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

DÖMPING!

Az egy játékra eső haláleseteket számában az ALIEN BREED 3D a nyerő!

DÉJÀ VU!

Mintha már láttuk volna valahol a FIFA '96 képsorait... Megvan: ÉLŐBEN!

EXTRÉM!

Autóverseny tízezres fordulaton. A SCREAMER szédületes tempót diktál.



MELLÉKLETÜNKBEN:
FADE TO BLACK TÉRKÉPEK,
MK3 TITKOS KÓDOK,
PC, AMIGA, KONZOL TRÜKKÖK!

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. NOVEMBER 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD BASIC SET:MD II alapgép + 1 CONTROL PAD 17999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES FIFA SET: SNES alapgép + FIFA SOCCER + 1 db CONTROL PAD 27999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAMEBOY alapgép játék nélkül 9999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD 8499.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék .... HÍVJ!

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL 42999.-

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	79999.-	VIRTUA RACING (USA)	HÍVJ!
SATURN joystick	5999.-tól	OFF WORLD EXTREME (USA)	HÍVJ!
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	HÍVJ!	NHL ALL STAR HOCKEY (USA)	HÍVJ!
SATURN NTSC adapter	HÍVJ!	CORPSE KILLER (USA)	HÍVJ!
DAYTONA USA	12900.-	F1 LIVE FORMATION (JAP)	HÍVJ!
BUG!	11900.-	KING OF BOXING (JAP)	HÍVJ!
VIRTUA FIGHTER REMIX	11900.-	HANG ON GP 95 (JAP)	HÍVJ!
INT. VICTORY GOAL!	9900.-	V OPEN TENNIS (JAP)	HÍVJ!
SHINOBI X	11900.-	VIRTUA COP (JAP)	HÍVJ!
PANZER DRAGON	11900.-	TOH SHIN DEN (JAP)	HÍVJ!
STREET FIGHTER MOVIE	9900.-	VIRTUA FIGHTER 2 (JAP)	HÍVJ!

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD	79900.-	LEMMINGS 3D	11900.-
RAYMAN	13900.-	DESTRUCTION DERBY	13900.-
NOVASTORM	11900.-	WIPE OUT	13900.-
RAPID RELOAD	9900.-	STREET FIGHTER MOVIE	11900.-
AIR COMBAT	11900.-	TOTAL ECLIPSE TURBO	11900.-
NBA JAM T.E.	11900.-	TEKKEN	HÍVJ!

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999-3499 Ft	SNES CONTROL PAD	2999 - 3499 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY	4999 Ft	SNES PHANTOM ARCADE JOY	4999 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft	SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL	1999 Ft	SNES SCART KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK	7999 Ft	SNES JOYHOSSZABBÍTÓ KÁBEL	HÍVJ!
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD	1999 Ft	SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	HÍVJ!
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999 Ft	SUPER GAME BOY	9999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER	1299 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1299 Ft
		NES ACTION REPLAY	5999 Ft

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II.	2999 Ft	PC EGÉR (2-3 gombos)	2999 Ft
PC JOY - HAWK+	2999 Ft	COMMODORE JOYSTICKOK	1999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD	2999 Ft	COMMODORE FREE WHEEL (kormány)	3999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX	5999 Ft	COMMODORE FOOT PEDAL (pedál)	2999 Ft
PC JOY - FX 2000	2999 Ft	AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL	999 Ft
PC JOY - COMMAND Control pad + játék	3999 Ft	DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999 Ft
PC JOY - TORNADO	2999 Ft	SCREENBEAT 3 AKTÍV HANGFAL (2 x 10 WATT)	3999 Ft
PC JOY - OPTIX	7999 Ft		

SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
CD ROM GAMES
PC ATTACK
PC FORMAT
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
EDGE
X-GEN
KONZOL:
3DO MAGAZINE (3DO)
C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
TOTAL (NINTENDO)
ULTIMATE (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

Továbbra is kapható a nyolc alapfigura, darabonként

mindössze 199 Ft-ért!

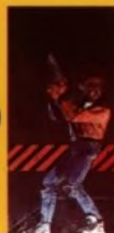
FANTASZTIKUS AKCIÓ!!!

FADE TO BLACK (PC CD)

+

COMMAND CONTROL PAD





9999,-

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

AMIGA PROGRAMOK

ALADDIN AGA	5999	
AMNIOS	1999	
ARCADE POOL AGA	1999	
ARCHER MACLEAN S POOL	2999	
BAAL	899	
BANSHEE-A1200	4999	
BATMAN RETURNS	2999	
BENEFACTOR	3999	
BILL S TOMATO GAME	1499	
BOB S BAD DAY	1999	
BRIAN THE LION-A1200	3999	
BUDOKAN	2999	
BURNING RUBBER	2999	1999
CADAVER + PAYOFF	2999	
COLONIZATION	6999	
DENNIS AGA	2999	
DEVIOUS DESIGN	1499	
DISPOSABLE HERO	3999	2999
DRAGONSTONE	3999	
DYNASTY WARS	999	
EXC.GAMES COLLECTION	4999	3999
-ARCHER MACLEANS POOL		
-POPULOUS 2		
-SHUTTLE		
EYE OF BEHOLDER 2	3999	
GATEWAY TO THE SAVAGE F.	2999	
GOBLINS 3	3999	
INDY HEAT	1999	
ISHAR 3	3999	
JIMMY WHITE SNOOKER	2999	
LAST BATTLE	2999	
LINKS GOLF CHALLENGE	1999	
LION KING AGA	4999	
LOTUS TRILOGY	4499	2999
MENACE	999	
MICROPROSE F1 GP	3999	
NIG.MANSELL WORLD CH.SHIP	4499	2999
NINJA REMIX	1999	
NORTH AND SOUTH	1999	
OUTRUN EUROPA	1999	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999	
POOLS OF DARKNESS	2999	
PREM.MANAGER 3 MULTI EDIT	2999	
RISE OF ROBOTS AGA	4999	
ROBINSON'S REQUIEM	3999	
RVF HONDA	1999	
SECOND SAMURAI-A1200	3999	
SEEK AND DESTROY	3999	
SHADOW WORLDS	2999	
SKIDMARKS	3999	
SUBWAR 2050	4999	2999
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	4999	2999
-BODY BLOWS		
-OVERDRIVE		
-SUPERFROG		
THEME PARK	4999	
TREASURES OF SAVAGE F.	3499	
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999	
TURRICAN	1999	
TURRICAN 2	1999	
UFO AGA	4999	2999
WORLD CUP YEAR 94	6999	
-SENSIBLE SOCCER		
-GOAL		
-STRIKER		
-CHAMP.SHIP MANAGER 93-94		
SURF NINJAS	2999	999
TOP GEAR 2	4999	2999
TROLLS	1999	999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999	
UNIVERSE	5999	3999
WORMS	HIVJ	
ZOOL	3999	2999
ZOOL II	4999	3999

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999	3999
ALFRED CHICKEN	3999	2999
ALIEN BREED 3D	HIVJ	
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	
ALIEN BREED TOWER ASS.	4999	
ALL TERRAIN RACING	4999	
BANSHEE	5999	3999
BATTLE TOADS	3999	
BENEATH A STEEL SKY	5999	
BUBBA AND STIX	4999	
CANNON FODDER	5999	3999
CHUCK ROCK	3999	
CHUCK ROCK II	4999	2999
D GENERATION	3999	
DANGEROUS STREETS	1999	
DEEP CORE	2999	
DISPOSABLE HERO	4999	2999
DRAGON STONE	3999	
FIELDS OF GLORY	5999	
FIRE AND ICE	3999	
FLY HARDER	2999	
FURY OF THE FURIES	3999	
HUMANS	3999	
INTERNATIONAL KARATE +	2999	999
JOHN BARNES FOOTBALL	2999	
JUNGLE STRIKE	4999	
KID CHAOS	3999	
LAST NINJA III	2999	999
LITTIL DIVIL	5999	
LOTUS TRILOGY	4999	
MICROCOSM	7999	
NIG.MANSELL WORLD CHAMP.	4999	
PINBALL FANTASIES	4999	
PREMIERE	3999	
RISE OF ROBOTS	7999	3999
SHADOW FIGHTER	5999	
STRIKER	4999	
SUBWAR 2050	4999	
SUMMER OLYMPIX	1999	999
SUPERFROG	3999	2999
SUPER METHANE BROTHERS	2999	
SUPER PUTTY	2999	1999

C64 KAZETTÁK

ACROJET	699	
AIRBORNE RANGER	699	
ALIEN 3	299	
ARMALYTE	699	
BADLANDS	699	
BARBARIAN	699	
CALIFORNIA GAMES	699	
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699	299
CRACKDOWN	699	
DELTA	699	299
DRAGONS OF FLAME	699	
F15	699	
FLIMBO S QUEST	699	
FORGOTTEN WORLDS	699	
GAMES WINTER EDITION	699	
GO FOR GOLD	699	299
HAWKEYE	699	
HEROES OF THE LANCE	699	
HUNTERS MOON	699	
INDIANA JONES FATE OF ATL.	699	
LAST DUEL	699	
LAST V8	699	
LED STORM	699	
LEMMINGS	1999	
MC DONALD LAND	299	
MERCS	699	
MICROPROSE SOCCER	699	
MOONWALKER	699	299
MULTIMIXX I	699	299
MULTIMIXX III	699	
MULTIMIXX IV	699	299
MULTIMIXX V	699	
MYTH	699	
NIGHTSHIFT	699	299
OUTRUN	699	
OUTRUN EUROPA	699	
PIRATES	999	
QUEDEX	699	299
RICK DANGEROUS 2	699	299
ROBOCOD	699	299
RODLAND	699	
SOLO FLIGHT	699	
ST DRAGON	699	
STRIDER 2	699	
SUMMER CAMP	699	299
SUPER MONACO GP	699	
SUPER SCRAMBLE	699	
SWIV	699	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIGER ROAD	699	
TURBO CHARGE	699	
TURRICAN	699	
TUSKER	699	
WINTER GAMES	699	

C64 CATRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	
ROBOCOP 3	999	
SHADOW OF THE BEAST	999	
TOKI	999	

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK	999	599
-POSTMAN PAT		
-SOOTY AND SWEEP		
-COUNT DRACULA		
-POPEYE 2		
-THE WOMBLES		
-SUPERTED		
POPEYE COLLECTION	999	599
-POEPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	599
-POSTMAN PAT 1,2,3		

C64 LEMEZEK

ACTION FIGHTER	699	
ALIEN 3	999	
BAAL	799	
BBURAGO RALLY	999	
BLUES BROTHERS	699	599
BUDOKAN	999	
CAPTAIN FIZZ	799	499
CHUCK ROCK	999	
CREATURES	999	
CREATURES 2	999	
DALEK ATTACK	799	599
DARKMAN	999	
DIE HARD 2	999	
DOUBLE DRAGON 3	999	
DYNASTY WARS	999	599
ELVIRA 2	999	
F16 COMBAT PILOT	999	
FIGHTER BOMBER	999	
FINAL FIGHT	999	
FLIMBO S QUEST	999	
GOLDEN AXE	999	
GRAND PRIX CIRCUIT	999	
HOSTAGES	999	
HUDSON HAWK	799	
INDIANA JONES IV ARCADE	999	
JAMES POND	699	
JAWS	699	
JUDGE DREED	999	
LAST NINJA 3	999	
LETHAL WEAPON	799	599
LICENCE TO KILL	999	
LONG LIFE	999	
LOTUS EDSPRIT	999	
MC DONALD LAND	999	
MICROPROSE SOCCER	999	
NO LIMIT	999	
NORTH & SOUTH	999	
OPERATION HORMUZ	699	499
OPERATION NEPTUN	999	
PINK PANTHER	999	
RAMBO 3	999	
ROAD RUNNER	699	
ROBOCOP 2	999	
RODLAND	999	
RUNNING MAN	999	
SHADOW DANCER	999	
SHADOW WARRIOR	999	
SHINOBI	999	
SKULL & CROSSBONES	999	
STEIGAR	699	499
STREET ROD	999	
SUBURBAN COMMANDO	999	
SWORD OF HONOUR	999	
TERMINATOR 2	999	
TEST DRIVE 2	999	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIME MACHINE	999	
TIME SCANNER	999	
TOM & JERRY 2	999	
TOTAL RECALL	999	
TURBO OUTRUN	999	
TURRICAN II	999	
TUSKER	999	
VENDETTA	999	
WINTER SUPER SPORTS 92	999	

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADVENTURES OF DR FRANKEN	8900	5900
BATTLE BLAZE	7900	5900
BLACKTHORNE	9900	
CRAZY CHASE	9900	5900
HARLEY	7900	5900
JAMES BOND JR	7900	5900
KENDO RAGE	7900	5900
MEGEMEN SOCCER	9900	
OPERATION LOGIC BOMB	7900	5900
PUSH OVER	5500	3500
THE UNTOUCHABLES	9900	7900
X KALIBER 2097	8900	5900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX	9900	
BATMAN FOREVER	13900	11900
BLACKHAWK	7900	
BRUTAL	9900	
CLAYMATES	8900	
COOL SPOT	6900	
DEMOLITION MAN	12900	9900
DONKEY KONG COUNTRY	12900	
DOOM	14900	
F1 WOLRLD CHAMPIONSHIP	11900	7900
FIFA '96	HIVJ	
GHOUL PATROL	7900	
HAGANE	9900	7900
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	5900	
INCREDIBLE HULK	10900	
JUDGE DREDD	11900	
JUNGLE BOOK	9900	
JUSTICE LEAGUE	12900	
KILLER INSTINCT	11900	
KIRBY S DREAM COURSE	11900	
LEMMINGS 2	9900	
LORD OF THE RINGS	6900	
MEGAMAN X	9900	
MICRO MACHINES	8900	
MORTAL KOMBAT 2	11900	9900
MORTAL KOMBAT 3	12900	
NHL 96 HOCKEY	HIVJ	
OUT TO LUNCH	9900	
PARODIUS	6900	
PINBALL FANTASIES	9900	
POWER DRIVE	9900	7900
PRIMAL RAGE	14900	11900
R TYPE III	6900	
RISE OF ROBOTS	9900	
ROBOCOP VS TERMINATOR	9900	
SIDEPOCKET	9900	
SMASH TENNIS	8900	
SOCCER KID	5900	
SPECTRE V	5900	
SPIDERMAN MAX.CARNAGE	9900	
SPIDERMAN TV	9900	6900
STARGATE	11900	8900
STUNT RACE FX	12900	
SUPER BATTLE TANK 2	6900	
SUPER BC KID	10900	
SUPER BOMBERMAN 2	7900	
SUPER MARIOWORLD	7900	
S.MARIOWORLD 2-YOSHI ISL.	11900	
SUPER METROID + ZELDA	13900	
SUPER TURRICAN 2	12900	
TETRIS AND DR MARIO	7900	
TRUE LIES	9900	
TURN AND BURN	9900	
YOUNG MERLIN	7900	
VORTEX	9900	
WOLVERINE	9900	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900	
ALADDIN	5900	

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ALIEN 3	4900	
ASTERIX	6900	
BATMAN FOREVER	6900	
BC KID 2	5900	
CONTRA ALIEN WARS	5900	
DAFFY DUCK	5900	
DONKEY KONG	5900	
DONKEY KONG LAND	5900	
JUDGE DREDD	5900	
JUNGLE STRIKE	5900	
LION KING	HIVJ	
OBELIX	6900	
PINBALL FANTASIES	5900	
PRIMAL RAGE	6900	
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)	4900	
SPACE INVADERS	4900	
STARGATE	5900	2900
STREET FIGHTER 2	5900	
SUPER MARIO LAND	4900	
SUPER MARIO LAND2	5900	
TARZAN	5900	
TETRIS 2	5900	
WARIO LAND - MARIO 3	5900	

32X CARTRIDGE-OK

AFTERBURNER	11900	7900
COSMIC CARNAGE	13900	9900
DOOM	12900	
MOTCROSS CHAMPION	13900	
NBA JAM TOURNAMENT ED.	12900	6900
SPACE HARRIER	11900	7900
VIRTUA RACE DELUXE	12900	

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLE S QUEST	7900	5900
BUBBLE AND SQUEAK	7900	5900
CASTLEVANIA BLOODLINES	7900	5900
CHESTER CHEETAH	7900	5900
DINOSAURS FOR HIRE	7900	5900
DR RBOTNIK S MEAN MACHINE	7900	5900
NFL FOOTBAL94	8900	5900
OUTRUNNERS	9900	5900
RANGER X	7900	5900
SUBTERRANIA	8900	5900
SUPERMAN	6900	5900
WIMBLEDON	7900	5900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900	5900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

2ND SAMURAI	5900	
ANIMANIACS	9900	
BARNEY THE DINO	7900	
BATMAN FOREVER	12900	9900
BONANZA BROS	5900	
CHESTER CHEETAH II	8900	
CRASH DUMMIES	7900	
DEMOLITION MAN	11900	9900
DINAMITE HEADY	9900	
DR ROBOTNIK S MEAN MACH.	6900	
DRAGON 'S REVENGE	5900	
FIFA '96	HIVJ	
GLOBAL GLADIATORS	6900	
INCREDIBLE HULK	6900	
JAMES BOND 007	4900	
JUDGE DREDD	11900	
JUNGLE BOOK	9900	
LANDSTALKER	8900	
MAN OVERBOARD	6900	
MEGA BOMBERMAN	7900	
MICKEY Á DONALD W.O.ILLUS	7900	
MORTAL KOMBAT 3	12900	
MR NUTZ	7900	
NBA JAM TOURNAMENT ED.	11900	
NHL 96 HOCKEY	11900	
ONSLAUGHT	6900	
OUTRUN 2019	5900	
PITFALL	9900	
PRIMAL RAGE	13900	11900
PRINCE OF PERSIA	8900	
PUGSY	5900	
RED ZONE	6900	
REN AND STIMPY	5900	
ROAD RUNNER	11900	
ROCK AND ROLL RACING	5900	
ROLLING THUNDER 2	5900	
ROLO	7900	5900
RUGBY WORLD CUP 1995	7900	
SAMURAI SHOWDOWN	12900	
SHINOBI REVENGE	5900	
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPÖK)	9900	7900
SOCKET	7900	
SONIC & KNUCKLES	11900	
SONIC SPINBALL	7900	
SPARKSTER	9900	
SPIROU	9900	7900
TAZ MANIA	7900	
TAZ MANIA 2	9900	
TECMO SUPER BOWL	8900	
TOYS	6900	
TRUE LIES	9900	
XENON 2	5900	
VIEW POINT	9900	
VIRTUA RACING	11900	9900
WARLOCK	9900	6900

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

BATMAN FOREVER	8900	
CHOPLIFTER 3	5900	
DESERT STRIKE	4900	
DONALD DUCK 2 DEEP DUCK	3900	

Pirossal jelöltük akciós árainkat, melyek a raktáron levő készletek erejéig érvényesek.

Listánk folytatása a hátsó belső borítón található

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

90/1 79,- ELFOGYOTT	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,- ELFOGYOTT	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,- ELFOGYOTT
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,- ELFOGYOTT	91/10 98,-	91/11 98,- ELFOGYOTT	91/12 98,- ELFOGYOTT
92/1 98,- ELFOGYOTT	92/2 98,- ELFOGYOTT	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,- ELFOGYOTT	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,- ELFOGYOTT
93/2 138,- ELFOGYOTT	93/3 138,- ELFOGYOTT	93/4 138,- ELFOGYOTT	93/5 138,- ELFOGYOTT	93/6 138,- ELFOGYOTT	93/7-8 276,- ELFOGYOTT
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,- ELFOGYOTT	93/12 168,- ELFOGYOTT	94/1 168,- ELFOGYOTT	94/2 168,- ELFOGYOTT
94/3 168,- ELFOGYOTT	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,- ELFOGYOTT
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 20 szám 1300 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 9 szám pedig 1260 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"!

Három a magyar igazság...

Egy: idén is lesz Computer Karácsony. Ez jó. Természetesen mi is kivonulunk. Ez nagyon jó. Ha már ott leszünk, bemutatjuk (amennyiben Bill Gates, azaz e századvégi istenség is úgy akarja) az új generációs játékgépek királyát, az ULTRA 64-et. Ez pedig szuperjó. A Japánban december 1-én debütáló csoda reményeink szerint időben megérkezik, s itt lesz először látható - csak keressétek az 576 standot!

Két: Tobzódnak a morphok az újságban. Mint azt észrevettétek, ezentúl nem aláírások, hanem rusnya fejek jelzik majd, hogy ki követte el az alatta lévő firkálmányt. Az ötlet ilyetén felhasználása persze csak idehaza számít újdonságnak, Michael Jacko már néhány éve megcsillantotta ugyanezt videón is - de a visszajelzések alapján úgy látjuk, hogy vettétek a lapot és tetszést aratott az idea. A jövőben megpróbáljuk a cikkekhez passzintani a hozzájuk tartozó fejet, s nem csak öncélú pofanyújtogatásként alkalmazzuk, hanem a cikkben szereplő karakterekhez való hasonlóság kifejezésére, vagy érzelmi állapot bemutatására használjuk fel.

Hár: Külön felhívnám a figyelmet a 48. oldalon található hirdetésre. Hazai viszonylatban egyedülálló az a kezdeményezés, amit cégünk általánossá kíván tenni. Tudjuk, hogy sokaknak még gondot jelentenek az idegen nyelvek, gyakorta csak szájhagyomány útján vagy kínkeserves tapasztalatokból tudnak rájönni egy adott játék kezelésére, annak ellenére, hogy a gyári gépkönyv a birtokukban van - ám az nem magyarul íródott. Ezen a problémán kívánunk enyhíteni azzal, hogy a legfrissebb játékokat az eredeti gépkönyvvel 100%-osan megegyező, magas színvonalú és minden apró kérdésre választ adó magyar nyelvű kézikönyvvel kínáljuk - ugyanolyan áron! Ezzel egy pillanat alatt megduplázódik bármely eredeti szoftver értéke, mivel félre nem érthető, korrekt és színvonalas segítséget is kap hozzá a vásárló.

Zolee

Következő számunk december 8-án jelenik meg.

VI. évfolyam 11. szám 1995 november

576 KByte

TARTALOM

Közeleg a karácsony - s ez jelentősen meglátszik a cégek játékkiadási lázán. Nagy hajrába kezdett mindenki, hogy az ő portékája legyen az első a maga nemében - novemberi számunk tehát a csemegézés jegyében telik...

FIFA '96



5 éves fennállásunk óta első ízben kapta meg játék a 100%-os értékelést. Az EOA sportjátéka minden eddig áthághatatlannak tűnő akadályt legyűrt, s valamennyi tekintetben elviszi a pálmát.

ALIEN BREED 3D



A Team 17 nem kapkodta el a saját Doom átiratának kiadását, de úgy látszik, mégsem késett el vele. A próbálkozások közül ez az első, amely vérbeli hangulatot áraszt és játszhatóságban veri az összes eddigit.

CRUSADER



Ha a pacifista vagy, inkább hagyd ki ezt a játékot! - találóbb szlogent ki sem lehetne ötlenini az ORIGIN legfrissebb akciójátékához, amelyben nem csak az öldöklés, hanem a taktika is jelentős szerepet kap.

APACHE LONGBOW



Hosszú időnek kellett eltelnie, hogy egy valamirevaló szimulátor kerüljön terítékre. A Digital Integration ebben a stílusban verhetetlen - jelen esetben is maradandót és megismételhetetlent alkottak.

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/11-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Április Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

CORE DESIGN

A **CORE DESIGN** mostanában igencsak felkavarta a szelet maga körül. Nemcsak az Actua Soccer és a Fatal Racing sorakozik kiadási listájuk tetején, hanem egy régi ismerős második része is: a **FIRESTORM - THUNDERHAWK 2**. Mega CD-n óriási siker volt a játék '93-ban, idén PC CD-re és az új generációs konzolokra dobják piacra a követő epizódot. Mivel idehaza a Mega CD-s tábor tagjait egy kezemen is meg tudom számolni, ezért bővebben el-



mondom, hogy miről is van szó. Egy harci helikopter pilótájaként kell gyilkos nehézségű küldetéseket teljesítenünk (szám szerint 37-et!) a világ számos pontján: Dél-Amerika (természetesen a drogközpontok ellen), Közép-Amierika (egy panamai diktátor ellen), Kelet-Európa (szerb lázadók ellen), avagy Észak-Oroszország (lázadások leverése céljából). Az "inkább akciójáték, mint szimulátor" kategória illik leginkább a játékra, ugyanis nem kell a fedélzeti műszerekkel törődnünk, az akció folyását néhány gombbal kezünkben tarthatjuk. A játék érdekessége a 180 fokos kiláthatást lehetővé tevő "virtual cockpit", azaz fejünk (látószögünk) ugyanúgy mozgathatjuk, mintha egy valódi gép pilótájaként nyomulnánk. Ezen felül számtalan külső és belső kameraállás áll rendelkezésünkre. Mondanom sem kell, hogy a játék a manapság oly divatos polygonos és texture mapped grafikai megjelenítést használja - az előbbit a tereptárgyak és járművek megjelenítésére, utóbbit pedig a terep leképezésére. Hanghatásai (rádióforgalmazás, csatazaj) az életszerűséget maximálisra fokozzák - összességében tehát nagy sikerre számíthat. **Megjelenés november végén PC CD-re**.

MIRAGE

A **MIRAGE** a Rise of the Robots csúfos bukása ellenére belevágott a játék második részének, a **RISE 2 - RESURRECTION** fejlesztésébe és a minap kapott hírek szerint már a fejlesztés finisében járnak. (Zárójelben teszem hozzá, hogy a cég bevallottan ettől a projekttől várja a saját felemelkedését, a megkopott nevének kicsiszolását.) A játék érdekességei közé tartozik, hogy 28 (!) karakter közül lehet majd választani, valamennyien speciális, szuper speciális és titkos mozgásokkal lesznek ellátva, bázikus fegyvertár áll a rendelkezésükre, s a hátterek is bevonhatók az akcióba. Vegyük sorjában: 18 alapból választható és 10 rejtett karakter szerepel a repertoárban, melyek közül 6 már az előző



epizódból is ismert volt. Minden robotnak 30 alapmozdulata van, 4 speciális mozgása, plusz repülő támadása, szuper speciális támadása, rejtett mozgásai és egy ún. "termination" mozdulatsor, amely alatt átváltozásokat kell érteni. 21 féle háttér előtt bunyózhatunk majd, melyek közül 12 interaktív - valójában arról van szó, hogy például rejtett kapcsolók segítségével gödrök vagy savval telt tartályok aktivizálhatók, amiket ellenfelünk ellen fordíthatunk. A harcoló felek intelligenciáját, tanulási képességeit újra programozták, sokkal hatékonyabb és látványosabb lesz, mint az első részben hirdetett "fejleszthető mesterséges intelligencia". Még egy érdekesség: a játék zenéjét a Queen oszlopos tagja, Brian May szerezte. Egy valamiről nem tudok felelősséggel nyilatkozni: a játszhatóságról még nincs tapasztalatom. A képek és az írott anyag sokat sejtet, további részletekkel majd játszható előzetes alapján írok inkább. **A játék PC CD-re várható megjelenését 1996 februárra datálják.**

INFOGRAMES

Az **INFOGRAMES** neve sokak számára egyet jelent a Alone in the Dark sorozattal - pont ezt a fegyvertényt aknázza ki a cég, hogy legújabb sorozatuk, a **TIME GATE** első epizódját, a **KNIGHT'S CHASE** című akció/kalandjátékot beharangozza. Az utóbbi évek legnagyobb vállalkozásának tartott projektben ugyanazon fejlesztők dolgoznak, mint akik az AITD fölött is bábáskodtak. A valósidejű 3D-s animációk, a sajátos karaktermozgatás, az ellenfelek intelligens reakciói, nomeg a hangulat, sőt a témaválasztás is misztikusan hasonlít az elődre. Jelen esetben egy fiatal amerikai joghallgató Párizsban kerül időcsapdába, mikor a menyasszonyát egy közép-



kori lovagtól kell megvédelmeznie - 1995-ben! A Sötétség Erőinek küldötte azzal a szándékkal jött el érte, hogy leszámoljon vele az ősei cselekedetei miatt. A fiatal William Tibbs tehát 1329-ben találja magát, s tanoncként egy szál csuhában az árnyékvilág szülötteivel kell szembeszállnia. Vajon sikerül-e neki menyasszonya és a saját életét megmentenie és ismét a mai Párizsba visszatérnie? Minden bizonnyal igen, hiszen a sorozatot 3 részesre tervezik és még két fejezet hátra van... **A játék megjelenését év végére ígérik PC CD-re.**

EMPIRE

Nem hiszem, hogy ne lenne ipari kémkedés a játékfejlesztőknél! Ilyen véletlen egybeesés nem lehetséges, hogy a Virgin, a Sierra, illetve a most bemutatásra kerülő **EMPIRE** fejlesztőinek egymástól függetlenül pattant ki az agyából, hogy valóban fotórealisztikus flippert készítsenek.



Na mindegy, ez az ő dolguk, nekünk majd csak választani kell tudni a három közül... Szóval Empire és **PRO PINBALL - THE WEB**. Mint a bemutatott képen is látszik, nem aprózták el a fiúk a dolgot: ilyen aprólékos és minden részletre kiterjedő megvalósítást régen nem pipáltunk, az tuti. A tábla generálásához természetesen Silicon Graphics munkaállomást

használtak: az asztal 1024x768-as felbontásban, 32.000 színű palettával is játszható. A kiadó állítása szerint 60 képkocka/másodperces sebességgel száguld ezen a felületen a golyóbis (azt persze elfelejtette közölni, hogy milyen konfiguráción). Mindenesetre ami biztosnak látszik: a golyó mozgása közben árnyékot vet, tükröződik rajta a tábla aktuális része, van 6 (!) golyós multiball opció, a tábla tele van rejtett üregekkel, mágnesportokkal, rámpákkal és minden földi jóval. Az akciót többféle rálátásból élvezhetjük majd, de ellentétben az eddig jól bevált gyakorlattal, a tábla meg sem moccan (szép is lenne ilyen felbontás mellett...), hanem úgy készültek el a kameraállások, hogy a legapróbb rögzítő csavar is bárhonnan látszódjon. **A több részesre tervezett sorozat első darabja, a Web még idén, karácsony előtt megjelenik PC CD-re.**

VEGYESEN - RÖVIDEN

A **US GOLD** és a **BETHESDA** "lefőzhetetlen páros" nagy fába vágja a fejszéjét: a Wing Commander 3 adrenalin pumpáló akcióját szeretnék saját fejlesztésű játékukba, a **10TH PLANET**-be átplántálni - felhasz-



nálva az űrmotívumot, de mellőzve a felesleges sallangokat, videobejátszásokat. Magyarul: egy olyan villámgyors 3D-s űrakciót készítenek, amelyben a grafikai kidolgozottság maximális, de nem megy a játékélmény rovására. A mozgatórutint láttam élőben még Londonban és majdnem lehidaltam, olyan sebességet produkált. Mint a bemutatott képen is látszik, semmi fölösleges dologra nem kell figyelnünk, kizárólag az akciót kell követnünk - azt viszont nagyon is, mert könnyen kifüstölhetnek az ellenséges erők. **Jövő év elejére ígérik PC CD-re.**

A **VIRGIN** sem akar kimaradni a még mindig lángoló Doom-őrületből, így - kicsit megkésve ugyan - saját fejlesztésű változatukkal állnak elő hamarosan **MORTAL COIL** címmel. Azért csavartak egy kicsit az alapötleten és a tiszta akció mellé felvették a stratégiát és a kalandele-



meket is. A játékban egy háromtagú csoportot irányítunk, kiegészülve egy robottal és egy mozgó videokamera rendszerrel - e különítmény irányítása lesz a feladatunk. Ide-oda ugrálhatunk a szereplők között, bár az általunk éppen nem irányított tagok is intelligensen és maguktól végzik rájuk rótt feladatukat, felderítő és pusztító munkájukat az idegen lényekkel teli terepen. A Doomhoz viszonyítva tehát annyi változott, hogy a szereplők között taktikusan váltogatva, nekik utasításokat adva és együttes erővel előrenyomulva csapatjátékkal kell megoldanunk a feladatokat. **Megjelenése a napokban várható PC-re.**

Ezidőtájt úgy harminc különböző cég fejleszt texture-mapped autóversenyt, úgyhogy nem volt nehéz dolgom, amikor ebből a stílusból is akartam Nektek ízelítőt adni. Az **ELITE DIRT RACER**-ét választot-



tam, ami nem biztos, hogy a legnagyobb durranás, de olyan jópofának néz ki. Valójában egy felspécizett homokfutók, buggy-k és kiszuperált bogárhátúak részére rendezett versenyről van szó, 20 különféle pályából áll (köztük sivatagi, köves és téli szakaszokkal), 6 féle tuninggép közül lehet majd választani, amiket tetszés szerinti speckókkal szerelhetünk fel. **Megjelenése csak jövőre várható PC CD-re.**

Ha már ennél a kategóriánál vagyunk, álljon itt még egy példa



ugyanebből a stílusból: a **DOMARK** hamarosan piacra dobja saját variációját a témára, a **BIG RED RACING**-et. A játék két érdekességet rejteget magában: egyrészt a résztvevők típusai nagyon furák (légpárnás vízjárók, dömperek vagy dzsipek), másrészt a helyszínek megválasztása is elég egyedi (kietlen holdfelszín, hegyi folyó, homokbánya). Az állandóan mozgó kamerák hol óriásiban, hol "micromachines" nézőpontból mutatják az ugráló, bukdácsoló autókat. Nem lehet a játékot komolyan venni - talán ezért számíthat sikerre, annak ellenére, hogy mára a stílus kezd eltömődni. **Idei megjelenést ígér a kiadó PC CD-re.**

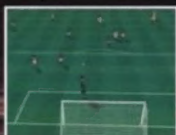
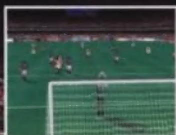
PSYGNOSIS

A multinacionális cég időt és pénzt nem kímélve dolgozik újabbnál újabb technikai bravúrok megvalósításán, szokatlan, eddig nem látott módszerek tökélyre fejlesztésén. Ilyen technikai gondolkodásmód váltásnak érzem az **EXTREME SPORTS** névre ke-



resztelt sorozatukat, amelynek első epizódja már most kétségbe ejtheti a konkurens fejlesztőket: vajon hogy csinálják? A játékban választhatunk, hogy gördeszkával, görkorcsolyával vagy BMX-szel tépünk végig az akadályokkal, ugratókkal, ellenfelekkel teli utcákon, utakon vagy egyéb terepeken. A CD-n előre letárolt életszerű hátterek folyamatosan scrollozódnak felénk, nekünk csak az a feladatunk, hogy figuránkkal kerülgessük a hordókat, olajfoltokat, meg a hasonló útakadályokat, kikerüljük a szemből vagy hátunk mögül előszáguldó autókat, lepofozzuk deszkájukról vagy két kerekükről a többi srácot és elsőnek szakítsunk célszalagot. Nagyon kemény meló, a váratlan helyzetek ezerszám előfordulnak a menet során - nincs két ugyanolyan kör. Érdemes egy pillantást vetni a figurák kidolgozottságára - félelmetes, nem? Persze lesz VGA mód is, az SVGA felbontás csak a hab a tortán. **Megjelenését jövő év elején várhatjuk, természetesen csak PC CD-n.**

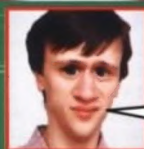
A különböző kameraállások nem mindig szolgálják a játszhatóságot. A távlati képeken élvezetes a játék, a közeli képek azonban inkább csak programozói erőfitogtatások...






FIFA


Egy szóval: tökéletes!

A játéknak már a **bevezető képsorai is döbbenetesek.** Az egész egy percekig tartó **teljes képernyős videóval** kezdődik, melyben nagy meccsek fantasztikus pillanatait csodálhatjuk meg. Ezután az új grafikus megoldások bemutatása jön, s láthatjuk, hogy épül fel egy dróthálóból a játékos. Na jó, ilyen szép demót már láttunk, de milyen a játék? S a következő pillanatban már futnak is ki az előző figurával teljesen megegyező minőségű játékosok a gyepre, s kezdődik a mérkőzés. **Mozgásuk folyamatos, a mozdulatok élethűek,** a bemutatott trükköket pedig még a Milan játékosai is megirigyelnék. Eközben pedig a **kamera ide-oda vált,** követi az akciót, s mindent a labda közeléből látunk. **A riporter üvölt, a közönség pedig örjöngve ünnepli a góllövőt.** Ez a program tényleg izgalmas, de most már játsszunk is egy kicsit.

A formációk beállítása vagy a csapatjáték gyakorlása is külön opcióként választható.





ELŐKÉSZÜLETEK

A főmenüben a meccseken kívül két fontos dolgot találunk. Az egyik, hogy két gépet **modemen keresztül összekötve** is játszhatunk. A másik az **opciók.** Itt állíthatjuk be a zene és az egyéb zajok hangerejét és bekapcsolhatjuk a kommentátort (Play by Play), aki tudja a több mint száz csapat minden játékosának nevét, s emellett mint egy igazi riporter, **végig dumálja a mérkőzést.** Bár egy-két hét után elég ismerős lesz a szöveg, a meccsek hangulatát fantasztikusan feldobja. Ugyancsak az Opcióban kapcsolhatjuk ki a **leseket, sérüléseket** (injuries), **szabálytalanságokat** (fouls), megadhatjuk **a meccs hosszát** (halftime) és **típusát** (Game Type: Simulation - ilyenkor minden csapat az előre beállított értékeknek megfelelően játszik, Action - itt a csapatok egyforma erősek), a **pálya talaját** (Pitch Condition), a **nehézségi fokot** (Skill Level) és az **órát** (Clock Condition: ha a pályán kívül van a labda, az óra megy tovább vagy áll).



Szép rúgás, bravúros védés. Ilyen nézetben kísérteties a hasonlóság a Sensi-vel.

BEMELEGÍTÉS

A focit **ötféle variációban** űzhetjük. **Barátságos meccseknél** a két kiválasztott csapat mindent tét nélkül csap össze, **edzésen** pedig leginkább a pontrúgások végrehajtását gyakorolhatjuk. A többi formában azonban már vérre, azaz kupára megy a dolog. A **bajnokságban** (Leagues) mindenki játszik mindenkivel. Itt a győzelemért 3, a döntetlenért 1 pont jár. A **tornákon** (Tournaments) a csapatokat 3 vagy 4 csoportba osztják.



A bíró sporttárs sem lazsál, mindenhol ott van, ahol az események történnek.

Az itteni körmérkőzések után a továbbjutók kieséses rendszerben döntik el a kupa sorsát. Végül a **kupában** (Play Offs) 8 csapat kieséses versengését játszhatjuk le. Mindhárom formában először a bajnokságot

Az eddig csak a legszebb akciójátékokban megfigyelhető, gömbölyded 3D-s testeket most végre egy fociprogramban is bevetették. Amiért ez fantasztikus az az, hogy itt nem két-három, hanem 10-12 ilyen emberke rohangál egyszerre a képernyőn. És még csak Pentiumos gép sem kell hozzá.



A kapus már elfeküdt mint egy zsák, de nincs baj, mert fölé megy a lövés.



A nézet is szép, a vetődés is az. Esküszöm, még a csalódottság is látszik az arcokon.

(a választék nemzetközi és 11 nemzeti bajnokság) majd a játékosok által irányított csapatokat kell kiválasztani. Itt akár az összes csapatot kijelölhetjük, ami azt is jelenti, hogy minden meccset nekünk kell lejátszanunk. Természetesen **az egyes fordulók után komplett statisztikát, góllövőlistát és tabellát kapunk.**

TAKTIKA

A csapat játékát a minden meccs előtt megjelenő menüben állíthatjuk be. A **kezdőcsapat** (Starting Lineup) és a **felállás** (Formation) önmagáért beszél, bár azt érdemes megjegyezni, hogy a különböző felállásokat sem 11 pöttyel, hanem "hús-vér" játékosokkal mutatja meg a program. A **stratégiában** néhány előre megadott forma - biztonsági játék, támadás, hosszú passzok, stb. - választhatunk. Végül a **Team Coverage**-ben megadhatjuk, hogy az egyes csapatrészek a pálya mely részeit fussák be. Például, ha a középpályásokkal a támadást akarjuk erősíteni, játékterüket áttolhatjuk az ellenfél térfelére.



Öröm a köbön: a gólszerző jutalma a közönség üdvrivalgása és a társak gratulációi.

MECCS

Bár a játékosokat irányíthatjuk billentyűzetről, sőt akár egérrel is, legjobban valószínűleg egy 4 gombos joypaddel fogunk járni (igazából elég három gomb, hiszen a B semmit sem csinál). A joy **A**, **C** és **D** gombjainak a billentyűzeten az **A**, **S** és **D** felel meg. Amikor a labda nálunk van, az **A**-t emelésre, a **C**-t passzolásra, a **D**-t pedig lövésre használjuk, védekezésnél a **C**-vel válthatunk a labdához legközelebb lévő játékosra, a **D**-vel pedig becsúszni tudunk. Kapuskirúgásnál a **D** egyből kidobja vagy rúgja a labdát, míg a **C**-re egy sárga körrel kijelölhetjük a rúgás irányát és ismét a **D**-vel rúgunk. A kapáslövéshez még azelőtt le kell nyomnunk a tűzgombot, mielőtt a labda a játékosunkhoz ér.

Emellett még egy csomó gombot nyomogathatunk, ezek szerepe a következő:

F1-F7: 7 féle kameranézet között válogathatunk, nézhetjük a meccset hátulról, oldalról, felülről, közelről, távolról. Némely közeli nézet egészen lélegzetelállító, más kérdés, hogy szerintem ezek a mérkőzés szempontjából kevésbé hatékonyak, hiszen néha azt sem tudtam, merre támadok.

1-6: Az opció menü különböző pontjai, közülük a meccs előttihez képest új a csere (5) és a statisztika (6).

F8: Hang ki/be

O: Menü

H: A kép felbontása

R: Visszajátszás

G, F: Statisztika a lövésekről és az elkövetett szabálytalanságokról.



A kincset érő mozdulat: az üresen maradt csatár a kapuba bombáz.

EDZÉS

Az edzésen külön gyakorolhatjuk a **szögletek, szabadrúgások, bedobások és kirúgások végrehajtását és kivédekezését.** Mindegyiknél a rúgás előtt egy sárga kört mozgathatunk a pályán. A joypad **C** gombját megnyomva mindig a körhöz legközelebb eső játékost választjuk ki. Ezt a játékost aztán mozgathatjuk bárhova, s a **C** gombbal rögzíthetjük új helyén. Ha a **D** gombot lenyomva tartjuk, a labda várható íve jelenik meg a képen. Ezt közben a különböző irányú nyilakkal kicsit módosíthatjuk is. Végül a **D** rövid lenyomásával indítjuk útjára a labdát, amely a jó helyen álló játékosok közreműködésével minden gond nélkül a hálóban köt ki.

Ezek mellett egy elég érdekes gyakorlatot is kipróbálhatunk. Ebben a nehézségi foktól függő létszámú két csapat kapus nélkül játszik egymással. A cél természetesen az, hogy minél gyakrabban kerüljünk az üres kapu elé, s lőjük be a labdát. A büntetők végrehajtása és védése is egyszerű. A tűzgomb mellett az irány megadásával helyezhetjük a labdát a sarokba, illetve vetődhetünk utána.



Az ívelt labdákat minden esetben fejjel, néha mellel veszik le a játékosok.

ÉRTÉKELÉS

A program természetesen egy teljes CD-t megtölt, de ezen nem lehet csodálkozni. A grafika és a digitalizált hangok miatt most már igazán látványos programokat nem várhatunk lemezen. Tehát, akinek még nincs, gyorsan tegyen szert egy CD olvasóra, hiszen a FIFA '96-ot és az ehhez hasonló programokat egyszerűen **nem szabad kihagyni.** Kezdődhet tehát a házi bajnokság, amely hosszú hónapokra biztos esti programot jelent majd. A játéknak talán csak a FIFA '97 vet majd véget. Bár el sem tudom képzelni, ez után még mit lehet egy programon javítani.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

FIFA ´96 — KIADJA: EOA

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **100%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 0-20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX2 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

AZ ELŐDEI NYOMDOK
MINDEN BIZONNYAL N
KIROBBANÓ SIKERRE,
VÁLTOZATAI. **AZ AMI**

ALIEN BREED 3D

Olyan ez, mint a Coca Cola őrület - amikor egy új termék jelenik meg a színen, mindenki rámozdul és neki is az kell. Így van ez a játékpiacon is. A PC-sek Doom-imádata átragadt az amigás táborra is, nekik is **forr a vérük egy kis adrenalinpumpáló akcióra.** A Team 17, aki mára már a gigantikus Ocean szárnyai alatt tevékenykedik, is nekilátott, hogy kiadja saját koncepcióját az öldöklésről. Helyzeti előnyüket próbálták kihasználni: a különösen népszerű **Alien Breed sorozatuk alapjaira építették fel 3D-s változatukat.**


A kép két "érdekességet" is rejt: egy bazi fegyvert és a Doomból már jól ismert teleport-átjárót.

ELSŐ BENYOMÁSOK

A tesztelést egy normál A1200-as gépen végeztem, úgyhogy a kézikönyben említett FastRam-os grafikagyorsításra és felbontásfinomításra nem volt lehetőségem. **Sebaj, így se rossz.** Az első meglepetés akkor ért, amikor egy teljesen új fazonú grafikapanellel jelentkezett be a játék: az eddig kapott információs anyagokból és képekről más megjelenítésű (bevallom, gyengébb kinézetű) panel mosolygott vissza rám. A kis képernyő a fémes szárnyak között egész pofásan nézett ki. Jobbra a muníció, balra az életerő kijelzője, a kisalakú játéktér alatt pedig a felvehető kulcsok számára fenntartott üres lyukak tátongtak. Az első lépések után **kellemes borzongás** futott végig rajtam: mozdulataimat és akcióimat **fémes hanghatások** kísérték, csizmám keményen koppant a talajon, a muníció feszesen csörrent, mikor a fegyvertáskámba gyűjtöttem őket, az ajtó **hidraulikus sziszegést** hallatott, mikor előtte állva Space-t nyomtam. Csodálkozásom nem tartott sokáig, ugyanis az ajtó mögött szárnyas dögök lestek rám és már szívták is a véremet. **Négy lövés a testbe egy a fejbe** és máris szétlocscsanva feküdtek a padlón. Idétlenül visongattak, mikor a golyóm eltalálta őket - kissé fitymálóag el is húztam a számat. A következő termekben mechákat irtottam, kulcsokat kerestem és találtam, kapcsolókat nyomogattam és titkos ajtók után vizslattam. Hamar az első szint végére értem, kód, majd irány a következő helyszín.


Pixelekben itt sincs hiány; ha túl közel megyünk a hullákhoz, lilliputinak érezhetjük magunkat.

Jó volt tapasztalni, hogy amíg az első két verzióban csak a **GIGER agyából kipattant** Alien-szerű lények törtek az életünkre, a 3D-s változatban már **jóval több típusú ellenféllel** találkozhatunk. Az aprótermetű vérszívóktól kezdve, a desszantosokon át a lebegő tűzfelhőig minden rendű és rangú dög megjelenik. A kézikönyv nem jelzi, így csak a fotózás után bukkantam rá, hogy a **numerikus billentyűzet Enter gombjára** a (majdnem) egész képernyős megjelenítés kapcsol be - amit tudok ajánlani, mert az apró képernyőn a távolban történő események alig érzékelhetők. Az élőlények hangjai nem rosszak, bár a sebzéskor adott **sipítás kissé gyanús.** A közeledésüket jelző **vésztjósló sziszegés vagy suhogás** nagyon hasznos, hiszen mindegyiknek más és más "előjezője" van, s így fel tudunk rá készülni, például fegyvert tudunk váltani, hogy méltóképpen fogadjuk a kicsikét.


Ez az a specialitás, amire a programozók annyira büszkék voltak: a víz alatti jelenetek. Háááát...



Ezt a játékot sajnos nem alapkiszerelésű Amigára találták ki. A kevésbé igényesek számára ennek ellenére hosszan tartó izgalmat okoz.

A BILLENTYŰZET HASZNÁLATA

Lehetőség van joystickkal játszani, de mivel ilyenkor is le-le kell nyúlkálni a billentyűzetre, hogy fegyvert váltsunk vagy ajtót nyissunk, ezért én személy szerint a klaviatúrát ajánlom. A **kurzorbillentyűk** az irányok megadására szolgálnak, a **jobb Alt** a tűzgomb, a **Space**-szel pedig az ajtók nyitását végezhetjük. A **"."** és a **"/"** az oldalra lépést iránytartással eredmé-



ÁN **BANDUKOLÓ** JÁTÉK
EM SZÁMITHAT OLYAN
MINT KÉT DIMENZIÓS
GA ELÉRTE HATÁRAIT.

nyezi, a **jobb Shift**-tel és a megfelelő irány nyomvatartásával futásnak eredhetünk, a **"D"**-vel alacsony átjárókon préselődhetünk át (leguggolás), az **"L"** pedig az egyik leghasznosabb dolog: hátrapillantva például a ránk tapadt vagy nyomunkban lihegő dögöket nézhetjük meg. A **"P"**, mint pause nemcsak leállítja a játékot, hanem a padló felbontásának beállítására is szolgál. A fegyverek az **1-5 billentyűkkel** vehetők elő, persze csak akkor, ha már felvettük őket és lőszerünk is van hozzá. Annál kellemetlenebb ugyanis nincs, mint amikor a legnagyobb vérengzés közepette egy üresen kattanó hang jelzi, hogy kifogyott kedvenc fegyverünk tára.

Ilyen kicsiben nézve nem is annyira szörnyű a felbontás, a távoli falak jól láthatóak, a perspektivikus megjelenítés OK.

A FEGYVEREK

Az alapfegyver egy mezei **lézerpisztoly (Pulse Rifle, <1>)**, amely csak egyszerű ellenfelek sebzésére alkalmas. Sajnos ez is lőszerrel működik, nem pazarolhaunk el több tárat egy vérszívóra, mint a Doomban, hanem beosztva, csak a szívére célozva lövöldözzünk vele.

A következő vérontó már egy fokkal komolyabb, egy **lefűrészelt csövű vadászpuska (Shotgun, <2>)**. Egy lövéssel leteríti a vérszívókat és a desszantosokat, de a komolyabb ellenfeleket csak megsebzi. Közepes tűzerejű, hasznos fegyver - a hangja erőteljesen hasonlít a Doomból ismert hasonmására.

A **plazmatüzelő (Plasma Gun, <3>)** leginkább nagytestű lények ellen hatásos. Kék energianyalábot bocsájt ki magából, amely csak a pontosan becélzott ellenfelet sebzi/öli meg. Inkább 2-3 lépés távolságból használjuk.

A **gránátvető (Grenade Launcher, <4>)** és a **rakétavető (Rocket Launcher, <5>)** közel egyenranguak, mivel csak nagyobb távolságra kilőve használhatóak, ott azonban a környezetükben lévő összes élőt szétszaggatják. A gránát néhányat pattan, ezért célt is téveszthet - ügyesen használjuk. Mindkettőre igaz, hogy közvetlenül fal mellett vagy hasadékban állva, illetve kis légterű teremben inkább ne használjuk, mert ha tereptárgyba akad vagy a közelünkben robban, akkor ránk is veszélyes.

Szépen látszanak a Doom vonások: kapcsolók, hulllák, színes ID-kártyák és a bivalyölő kétcsövű puska.

Ez a kép a legkellemetlenebb élményem: a kanyar után annyi dög támadt rám, hogy mindig elvéreztem.

UTÓZÖNGÉK

Akárki akármit mond, **nekem tetszett az AB3D.** Annak ellenére élveztem, hogy a Doomot igencsak kedvelem s így volt komoly viszonyítási alapom. Figyelembe véve a gép adottságait és alapképességeit, **mind a grafikát, mind a hangokat korrektnek éreztem.** Abban biztos vagyok, hogy a Team 17 - ha már ennyi munkát beleölt a játék fejlesztésé-be - mindent megtett, hogy **a maximumot hozza ki egy A1200-asból.** És nálam még mindig nem a csillogás-villogás, meg az abszolút élethűség a legfőbb szempont, hanem a játszhatóság, az izgalom és az összhatás. Ezeknek a kritériumoknak pedig a játék maximálisan megfelel.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

ALIEN BREED 3D KIADJA: TEAM 17

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **88%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM MB HD MB VIDEO CPU CD-R ZENE SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB









SC

A TÜRELEM RÓZSÁT TEREM!

A Virgin szakemberei megorrolták, hogy az olasz Graffiti fejlesztőgárdában több van, mint amennyit első projektjükban, a csúfosan megbukott Iron Assaultban felmutattak. A skacok egyszerűen megtáltosodtak, és röpke 8 hónap fejlesztés után, természetesen mecénásuk és felfedezőjük, a Virgin támogatásával bemutatták minden idők egyik legpazarabb autóversenyét - ezt ni!

SCREAMER = PÖRÖLYKALAPÁCS

A játék a texture mapped polygonokkal kreált grafikai megjelenítés határait a végletekig tolja ki, egy 486DX2-esből is a maximumot hozza ki. A konzolosok és játéktermesek nagy része fitymálva néz a PC-re, hogy olyan sebességet és játszhatóságot nem lehet kihozni belőle, mint például a Ridge Racerből (PlayStation) vagy a Daytona USA-ból (Saturn). Ezennel megbukott állításuk, ugyanis a Screamer mindkét ellenfelét sarokba szorítja. És ez nem elfogultság, hanem a színtiszta igazság. És nem csak a grafika és animációk sebességéről van szó, hanem a játék nyújtotta szolgáltatásokról is. Lássuk!

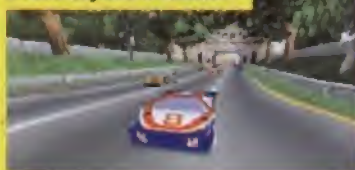


SZOLGÁLTATÁSOK JEGYZÉKE

Természetes és megszokott, hogy az egykörös Normal Game versenyen kívül lehetőség van a hat körös Championship megmérettetés-sorozatra is, nomeg a Time Attack nevű ki-nyer-ma-az-adott-idő-alatt típusú versengésre is. Két vagy több játékos erőpróbája sem akadály egy null-modem kábel, vagy modemes összeköttetés segítségével. A körök száma akár a monstre 25 körig is növelhető, a felbontás három fokozatban állítható, a háromféle kameraállás pedig szintén a legnagyobb komfortot szolgálja. A teljes képernyős "motorháztetőre épített" kamera igazán testközelbe hozza az akciót, a belső nézet leginkább a technikai buziknak (bocs!) okoz örömet, mivel csont ugyanolyan a műszerfala minden járgánynak, mint az adott erőgép eredetijének. Az enyhe 45 fokos szögben a kocsi fara mögé helyezett kamerából pedig a legnagyobb a belátható útszakasz hossza. Külön érdekesség a Mirror Mode, amelyet bekapcsolva mind az öt pálya visszafelé (azaz a céltól a rajtig) is végigdöngethető - ez végül is 10 pályássá teszi a játékot. Nem számoltam persze az egy darab titkos pályát, amely azonban csak kóddal hívható elő. A választható autók száma 6+1 (mint a pályák esetében, ismét csak van egy bónusz gép), mindegyik saját karakterrel, irányíthatósággal, útfekvéssel rendelkezik. Panther egy 329 km/órás végsebességre képes Porsche, Tiger egy 340-es álomhatáron mozgó Ferrari, Yankee egy tüzes Corvette (336 km/ó), Shadow egy izmos Lamborghini (336 km/ó), Rising Sun a japcsik tüzes paripája, egy Nissan (319 km/ó) és Hammer az olasz Bugatti gyár félelmetes erejű csodamasinája (340 km/ó végsebességre képes).



Annak ellenére (vagy talán épp azért), hogy nem SVGA, profi a grafika.


Jól érzékelhető a sebesség - még az aszfalt is megolvadt az előtérben...


Forgalmi dugó a hegyi sztrádán. Itt középen talán éppen átsuhanhatunk...


A külső kameraállások egyik látványos beállítása. A 8-as a mi gépünk.


A hosszú egyenesen bámuljuk, mint az

A SHADOW FEDŐNEVŰ LAMBORGHINI MÖGÜL ILYEN KELLEMES KILÁTÁS NYÍLIK!









AKI ELŐBB KAPCSOL, AZÉ A NAGYOBB LÓVÉ! EZ AZ ARANYKÖPÉS NEMCSAK A SZOFTVERÜZLETRE IGAZ, HANEM A PÉNZDÍJAS VERSENYEKRE IS. A SCREAMER ESETÉBEN MINDKÉT MEGÁLLAPÍTÁS TALÁLÓ.

REAMER



Híd a Kwai folyó fölött - belső nézetből szemlélve.



Kétszáz fölött valóban problémás az U-kanyar bevétele.

TEGYÜNK EGY PRÓBAKÖRT!

Ha szemügyre veszünk háromféle terepet, a különbségek szembetűnőek. Legyen az első a Palm Town névre keresztelt, amelynek ihletésénél a Ridge Racer kapott központi szerepet. Hosszú alagútakban száguldunk, amelyekben az autók hátsó ablakán tükröződnek a neonfények, Virgin logók húznak el mellettünk a házak falain, gennyes U-kanyarok keserítik meg az életünk, és a pályaszéli "füvészkertet" könnyen letarolhatjuk, ha ész nélkül próbáljuk egyenesben tartani gépünket. A játékban később ugyanez a pálya éjszakai sötétségbe borul, az orrunkig is alig látunk - egyszóval igazi tréning a nehezebb szakaszokhoz. Ilyen például a Lindburg nevű andalító kisváros, amelynek főbb nevezetességeinek (a városkapunak, a hídnak és a helyi pubnak) a megtekintése után olyan kanyargós részre érkezünk, hogy gyakran 80 alá kell csökkentenünk a tempót. A kanyarok mintha derékszögű vonalzóval készültek volna, olyan élesek. Érdemes tehát az előjelző táblákat vizslatni. Lehetőség van rövidítésre is: a forgalom elől lezárt útra kell egy éles jobbossal becsűrni, majd ott akadályokat kerülgetve jó reflexekkel 2-3 másodpercet ráverhetünk a szabályosan közlekedőkre. A város katedrálisa már a célegyenest jelzi. Végül nézzünk a Lake Valley fedőnevű hegyi szakaszt. A fékjátékra itt komolyan szükség lesz, a gázzal pedig okosan kell bánni. Gyakorta mély szakadékok törik meg az egyébként elragadó tájat, középkori várak és kastélyok mellett húzhatunk el, majd egy valódi alpesi alagúton verhetünk rá ellenfeleinkre néhány másodpercet, ha gyorsabban érünk be a belsejében lévő szűkületbe - aki elvéti a manővert, az tuti szaltózik. A vízesés már a pálya végét jelzi, kapcsolj ötösbe és gázt neki! A további két pálya egyike a napsütötte Kaliforniába, a tengerpartra kalauzol el bennünket (Sunbeach Hill), a másik pedig a Grand Canyon homokbuckás és kaktuszos területeire invitál (Sandrock). A rejtett szakasz pedig a hírek szerint egy vérbeli ügyességi/kaszkadőr pályát rejteget.

A NAGYFIÚK MONDJÁK

Rendhagyó befejezést készítettem a játékhoz, mivel biztos sokakat érdekel, hogy maga a kiadó, jelen esetben a Virgin hogy látja a saját fejlesztésének előnyeit és hátrányait. Hivatalból megkapjuk a cégek "marketing tervét" a legtöbb játékhoz, amelyben a kiadó felvázolja, hogy mik a tervei a játékkal, milyen sikerre számít, miért adta ki ilyen hamar, vagy épp miért halogatta a piacra dobást, stb. A Virgin az első valamirevaló PC-re készült játéktermi konverziónak értékeli a Screamert - legalábbis a "verseny/szimuláció" kategóriában. Ezt elhihetjük nekik, bár a nem-játéktermi kategóriában a Need For Speed viszi a pálmát. Grafikailag és hanghatásilag felsőfokú jelzőkkel illeti, a hatféle zenedarabot egészen különlegesnek tartja. Ez is áll. A maximum 8 játékos összeköttetését lehetővé tevő Link-Opció szintén a pozitívumok között szerepel. Helyes. Sajnálkozik, hogy a játék csak 486 DX2/66-tól futtatható, amely még Nagy-Britanniában is csak a PC tulajdonosok 45%-ának adott meg (1994 végi adat). Ezzel mi, K-európaiak különösen egyet tudunk érteni, bár a tendenciák nálunk ezen minimum-konfiguráció irányába haladnak. További hátulütőnek értékeli, hogy hamarosan ez a stílus is túlnépesedik, magyarul annyi ilyen játék jelenik majd meg, hogy eltorlaszolja a kék Dunát. Ebben is van valami, gondoljunk csak a Psygnosis két fejlesztésére, a WipeOutra vagy a Destruction Derby-re. Persze óriási előnyként jegyzik, hogy ismét ŐK voltak az elsők.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SCREAMER — KIADJA: **VIRGIN**

grafika	9/10
hang/zene	9/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	5/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 92%

C64:	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 8MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 486DX/2	CD: 1	ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A 95/10-es számunkban megjelent rejtvényeink helyes megfejtései: 1: Heart of the Tiger, 2: A-Train, 3: mindegyik Electronic Arts játék

Wing Commander III és Space Hulk posztereket nyertek: Ifj. Eperjessy Pál/Miskolc, Belovics Tamás/Szlovákia, Kiss Tamás/Pákozd, Erdei Gábor/Nyékládháza, Stark Róbert/Lábatlan.
A IV Networks pólót nyertek: Ötvös Tibor/Dorog, Safrán Mihály/Székesfehérvár, Ruzsics Gábor/Nagyatád
Electronic Arts dupla CD-t nyertek: Babák Csaba/Szarvas, Tálas László/Szolnok, Szabó Tamás/Balatonfüred, Vojtarek Gábor/Salgótarján, Hanák Péter/Budapest



5 darab **Phantasmagoria pólót** sorsolunk ki azok között, akik tudják a helyes választ arra az egyszerű kérdésre, hogy mi a közös a Csevegő szerzőjében és a játék egyik kulcsfigurájában.



5 darab **Destruction Derby poszteri** ajánlunk fel azoknak, akik tudják, hogy miben egyedülálló a játék. Segítünk: az egyszerre bekapcsolódható játékosok száma az. Hány gépet köthetünk hálózatba egyszerre? a: 15, b: 20, c: 30.



3 darab [illegible]-től szeretnénk ha megszabadítanátok bennünket. A feladat csupán annyi, hogy az angol cím frappáns magyarra fordítását beküldjétek. A legjobban sikerült 3 magyarítást díjazzuk.

Megrendelő

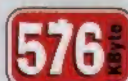
E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj (érvényes 1995. június 1-től):

- ❑ negyed évre: 850,–
- ❑ fél évre: 1.650,–
- ❑ egy évre: 3.200,–

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban
Megrendelő neve: ______________________
Címe: ______________________
Irányítószám: ______________________
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:

Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft minden további sor 120,– Ft + 25% ÁFA = 150,– Ft

Közületeknek: az első 5 sorig 600,– Ft + 25% ÁFA = 750,– Ft minden további sor 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KERES

● Keresem: Amiga500-ra az Elite 2 gyári verziót leírással együtt. Tel.: 72/311-900

AMIGA KÍNÁL

● Eladó 3 hónapos Amiga CD 32 + 2 joy + 4 CD: Shadow Fighter, Buba 'N' Stix, stb. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni: Juhász Gergő, Kótaj, Jókai út 19. Tel.: 06/30/458-521

● Amiga CD32 eladó + 5 db CD és 2 db Control Pad. Ára: 25.000Ft! vagy PC CD-kre cserélem! Tel.: 4071076 Linke Rudolf 1165 Bp., Koronafürt u. 48/l. 1/1. este!

● CD32 + 8 db játék olcsón eladó. Játékok: Litil Divil, Universe, Diggers stb. Irányár: 47.000Ft. Bátran érdeklődni: Kerékgyártó Lajos, Tel.: 06/52/444-461

● Használt Amiga500 + bővítő + TV-modulátor + tartozékok ár megegyezés szerint sürgősen eladó. Cím: Mátyus Balázs, Pásztó, Kishegy u. 35. Tel.: 32360128 (4 óra után)

● Eladó CD32 + 2 joy + 1084s monitor + 14 db CD. Pl: UFO, Ultimate 8.8, Heimdall 2, stb. Irányár: 100.000Ft. Cím: Czine Sándor, 4700 Mátészalka, Martinovics u. 10.

C64 KÍNÁL

● **Megjelent C64-re: The Lost Castle 2 című szöveges magyarnyelvű kalandjáték (Basic). Ára: Disk-el együtt 220Ft. Cím: Csepregi Iván 7453 Mernye, Arany J. u. 17.**

PC KÍNÁL

● Eladó egy eredeti Slipstream 5000 és egy Descent 3.5. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 251-14-10 Pethő András

● Eladó egy QS-123 Warrior5 joystick, Mad Dog I. CD-s és egy Robocop 3 lemezes program. Megyes Gábor Tel.: (56)426-247

● Eredeti Gus Max spéci hangkártya garanciális. Ráadásként adom: Gusmax CD, CD Guru 1, 2 CD-imel. Ára összesen: 21.900Ft. Telefon: 277-8013 este: 19-től

● Eladó egy eredeti Inferno Collectors Edition (vadi új, 3.5"). Irányár: 5.000Ft. Ifj. Hugyecz Mihály, Tel.: 06/60/343-805 (hétvégén)

● Eladó: 16-DSP hangkártya, Myst, Outpost, Dark Forces, Alone in the Dark, Gabriel Knight nevű CD program. Érd.: Papp Ronald, Tel.: 06/24/366-458

● Eladó a Discworld eredeti lemezes változata 5.000Ft-ért. Érdeklődni: 1632-977-es telefonon du.3-tól 7-ig

● 486DX4/100 vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. Tel.: 06(30)502-804 - 1 év garancia. Kiváló ajándék karácsonyra.

EGYÉB KERES

● SEGA MD-ot vagy SNES-t vásárolnék programokkal, esetleg cserélek vagy eladok a meglévőkből. Cím: Juhász Attila Nyíregyháza, Új út 6. T.: 06/42/311-598 este 19 óra után.

● Atari ST-re játékot vennék és cserélnék. Tel.: 06-29-352-110

EGYÉB KÍNÁL

● Eladom vagy SNES programokra cserélem komplett C64-emet 30 lemezzel. Prolanter Márk, Tel.: 256-2131 este 19 óra után v. üzenetrögzítőre

● **Super Nintendo játékkazettáimat eladom, elcserélem. Tóth Tibor 4400 Nyíregyháza, Derkovits u. 15.**

● Eladó Game Boy + Mario Land2 8.000Ft. Tel.: 1765-003 (18-21 óráig)

● **Eladó MDII + 3 joy (1 db 6 gombos)- 17e Ft, 15 játékkazetta- 75e Ft, 2 konverter 6e Ft. Továbbá MCD + 10 játék + CD adapter- 95e Ft (külön-külön is) Tel.: 54/480-107**

● **1 éves Megadrive 3 joy-jal (1 db 6 gombos) + 4 jó játékkal (Eternal Champions, Psycho P., Jungle Book, Spiderman) eladó. Ár: 33.000Ft. Tel.: 189-06-88 Tanay**

● Eladó: Game Boy + hálózati adapter + játékok. Érdeklődni lehet a 251-19-62-es telefonszámon du. 3-tól.

● Eladom SNES alapgépemet Super Mario All Stars játékkal + 2 db joy. Ezenkívül eladó 8 db program (True Lies, Lion King stb.) Érdeklődni: Bóza Tibor 168-44-57

● Eladó SEGA MD-ra Shaq-Fu + ajándék játékok Columns és Super Smash TV. Összesen: 7.000Ft-ért. Cím: Szeged, Jósika u. 14. Tel.: 320-750

● Eladó: Game Boy 6 db játékkal. Pl: Batman, Mega Man2, Star Wars 20.000Ft-ért. Érd.: (06)2264396

● **Jó állapotban lévő Game Gear eladó. Tartozékok: 3 db cartridge/ 55 játék). Irányár: 45.000.-Ft. Érdeklődni levélben: Kis Attila 1215 Budapest, Ív utca 5/b.**

● Eladó Nintendo alapgép + 4 joy + 3 játék. Ár: 10.000Ft, 2 Game Boy játék (3.000/db) v. elcserélhető MD játékra. Folberth Zoltán, Tel.: 62485259

● **SMD + 7 játék (Ecco, Terminator, Sonic, Tiny Toon, Road Rash2, 3, Global Gladiators, Jungle Strike. Eladó: 50.000Ft. Tel.: 06-53-385-012 Pető Krisztián**

● Eladó egy MD + 1 játék + 2 joy. Ár! 15.000Ft + Pete Sampras 6.000Ft + Jimmy White Snooker 6.000Ft + Cannon Fodder 7.900Ft + After Burner2 4.000Ft-ért. Érdeklődni: 5600 Békéscsaba, Gyöngyösi u. 106

● Eladó SNES + 8 játék + adapter + 2 joy + AV kábel. Érdeklődni a 212-43-09-es telefonszámon 18 óra után, vagy munkaidőben a 201-38-55-ös számon

● Eladó SEGA MD-hoz: NBA JAM, Shadow of the BeastII, NBA Live '95, Eternal Champions, Royal Rumble, David Robinson's Basket Ball, Mortal Kombat II. Tel.: 187-34-85

● SNES-re eladó: am.verzió Vortex, am.-jap. konverter, Mario Karts, Batman Returns. Szucsány Gábor 2400, Dunaújváros, Weiner krt. 15. 2/2.

● **SNES-re eladó MKII. játékom 8.000Ft-ért. Alkudni lehet! Cím: Simon Zoltán 5600 Békéscsaba, Francisci Dániel u. 1.**

● Eladó SNES-re Return of the Jedi, Lemmings2, Star Wars, Batman Returns, Road Runner, GB-ra Donkey Kong Land, Race Days, SMD-ra Eternal Champions Tel.: 46/391-627

● Eladó SEGA Game Gear + Tv tuner + 12 játék (pl: GP Rider, Sonic Chaos, Predator2, Olympic Gold, Sonic2) 35.000Ft. Külön is! Tel.: 155-39-51 (16 óra után)

● Eladó: SEGA Multi-Mega /MD + MCD/ + Ecco + Road A. + Sonic2 + JF Boxing. Továbbá SNES-re: SF2 Turbo, Bugs B., S.Empire sb. S.Mario W., S.M.All S., Pitfall. Tel.: 34/382-322

● Eladó Nintendo 3 kazettával: Mario1, Mario3, World Cup, 2 joypaddal négyes elosztóval. Érd.: Égerszegi Tiborné, 8790 Zalaszentgrót, Kinizsi tér 9/B. 2/6.

● Eladnám az alábbi SEGA MD játékaimat: Zero T., Incredible Hulk, Mercs, T2-The Judgement Day. Csak egyben! Áruk: 20.000Ft. Címem: Oláh József, 5830 Battonya, Fő u. 191. Telefon: 615, 18 óra után!

● SEGA MDII. + 2 joy + 2 db játék (Aladdin és Earth Worm Jim) 25.000Ft-ért eladó. Tel.: 285-1324

● SEGA MD2 + 2 db joy + 4 db játék (Mortal, SonicII, Terminator, Tiny Toon) eladó 35.000Ft-ért. Tel.: 06/27/343-399

● Eladó SEGA MD + Earth Worm Jim + Super Street Fighter 2 olcsón, külön is. Tel.: 116-99-42 este 7 után. Barna Tibort keresd

EGYÉB CSERE

● Programjaim: USA verziójú Super Battle Tank, Street Fighter 2 Turbo. Ezeket elcserélem Super Street Fighter 2 Turbo-ra, de el is adnám őket. Tel.: 94/358789 (SNES)

● Elcserélném Stargate, Lion King SMD programomat Pitfall-ra vagy Earth Worm Jim-re, esetleg Zero Tolerance-ra. Tel.: 62/411-434 Érdeklődni: 14 órától.

● SNES USA Street Fighter 2-t cserélnék SNES USA vagy Game Boy programokra. Várom ajánlatodat! Cím: Pálmai Zsolt 3100 Salgótarján, Meredek út 6.

● SNES + 3 kazetta + 15 gombos joy + control padom elcserélem SEGA Game Gear + kb. 6-8 kazetta + adapter-re vagy egyben, vagy külön eladom. Tel.: 06/76/361-309

● Elcserélném SMD kazettáimat: T2, Dragon, Sonic, Mortal, Mickey, World of Illusions, Splatter House2. Boros László Körmend, Bartók ltp. 3/B. Tel.: 94/410-943

● SEGA MS (2 joy + 5 játék) elcserélhető G.Boy-ra vagy G.Gear-re (+ 1-2 játék) Dr.Pátzay Pál 2621 Verőce, Bartók B. út 4.

● MD-ra eladó: Justice League, NBA JAM, Winter Olympic Games, vagy Maximum Carnage-ra, Pete Sampras Tennisre, SSF2-re, NBA Live '95-re cserélhetők. Tel:96/378-144

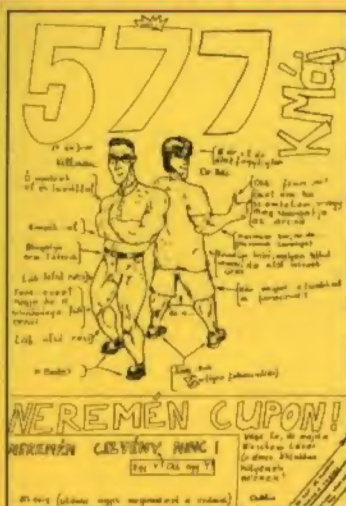
● Eladó SEGA Megadrive II + 96-ig garancia + 2 joy + 3 játék: MK2, Sonic2, Speedball. I.ár: 30.000Ft. Érdeklődni lehet: Papp Tomi Eger, Rákóczi u. 57. v. Tel.: /36/325-346

● SNES kazettákat eladok, cserélek (pl: Super SF2, Wing Commender, Super Hockey, F-1 P.Position2, Super Game Boy, Jungle Book, Empire Strikes Back). Tel.: 2831564

● Eladó egy SEGA MD + egy SNES, mindkettőhöz játékok. Ár: megegyezés szerint. Érd.: (16 h után) Tel.: 06/27/343-621

● SNES + 6 db kazetta (Super Metroid, Starwings, SM World, Super Soccer, SF2 Turbo USA, Mega Man X USA) + Universal adapter eladó. Érd.: /72/439-549 este 19-20 között.

A HÓNAP DUMÁJA



Az ehónapi Duma és Bukás szokatlan lesz olvasóink számára, ugyanis két lökött kicscsávó küldte be saját változatait a témára - s annyira idétlen, hogy nem állhatom meg, hogy közre ne adjam. A két részlet a Dr. Adi + Kiliman páros által készített 577 KMáj magazinból való, amely nemcsak szöveget, hanem veszett rajzokat is tartalmaz, melyeket a következő számokban folyamatosan leközlünk. A fiúknak nézzétek el a hülyeséget, néha még én sem tudtam követni őket, annyira túlpörgették a dolgot. Tehát idézet következik:

"Helló Skacok!

A mostani számban (mi van a számban?) egy izgalmas napomat olvashatjátok el.

5:34 - alszok

5:35 - még mindig alszok (vagy alszom. De ugyanaz.)

5:36 - képzeld, még mindig alszok. Lépjünk.

10:45 - Felébredtem.

11:00 - FELÁLLok és a bugy... az alsónadrágomért nyúlok, de túl kevés az energiám és elvesztem az egyensúlyom, majd visszazúgok az ágyba.

11:30 - erőre kapok és felöltöm magamra az egyenruhám: egy pár REOBEK (ja, nem, ez lengyel)... izé REEBOK (ez már angol) zokni; egy pár bugy... ja, nem, egy darab bugy... (buggyogok) - szóval megint majdnem leírtam, alsógatyó; ultrapempers girl, ja nem, boy, ja nem, póló! Levis póló! Levis farmer!

(- Pfúúúú! Ez tiszta reklám!

- És? Ki kérdezett?!

- Jól van na, csak úgy...

- De ne mondd. Oké?)

Puma "floppy" disc, Campri dzsdzzseki - Ne löködj! - Miami "echo off" Dolphins sapi. Hülye vagyok, nyár van!

12:00 - Le a Miami Dolphins sapival, dzsekivel. Na, most már indulhatok a Westessz lézer gémsz khlubbba.

12:30 - Odalépek az ajtónkhoz és 30 N erővel + 100 N erővel (az a 30 N kicsit kevés lenne) és 112 J munkával lenyomom a kilincset, de hiába minden. Elvesztünk! Zárva az ajtó! Áááá! Várjunk csak! Hiszen nekem van kulcsom a lakásunkhoz.

12:40 - Belehelyezem a kulcsot a zárba és elfordítom jobbra, ja nem balra.

12:50 - Kinnvagyok a lakásból, megfordulok, bezárom az ajtót és a zsebembe rejtem a kulcsot. Majd eszembe jut valami: Szombathelyen nincs is Wesztessz lézer... (kis reklám) - már megint reklám!

13:00 - Megfordulok, kiveszem a zsebemből a kulcsot. A zárba teszem és elfordítom. Mit tudom én "XY" N erővel.

13:30 - Bejutottam - győzelem! - a lakásba. Irány a szoba!

13:40 - Leveszem a cuccokat (tudod, ruha).

13:60 izé 14:00 - Felveszem a pizsit, mert kilőtték. Kilukadt! Akkor föl se veszem.

15:00 - Bezúgok az ágyba, hogy kipihenhessem a nap fáradalmait...

Dr. Adi és Kiliman"

TOP LISTA



KEDVES TOPLISTÁSOK!

TOVÁBBRA IS VÁRJUK LEVELEITEKET, AMELYBEN C64, AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRIÁKBAN KÉSZÍTITEK EL SAJÁT TOPLISTÁITOKAT. MINDEN IDŐK LEGJOBBJAIT VÁRJUK. LISTÁITOKAT A JÖVŐ HÓNAPTÓL KEZDVE ÖSSZESÍTJÜK ÉS AZ ÍGY KAPOTT SORRENDET KÖZÖLJÜK. KÉRJÜK, HOGY AKINEK TÖBB GÉPE IS VAN, AZ TÖBB LISTÁT IS KÉSZÍTSEN - A NAGYOBB MINTAVÉTEL CÉLJÁBÓL. CÍM: 1389 BUDAPEST, PF.: 132. A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ: TOPLISTA!

a hónap bukása

Zoolika várja a Codemasters új ugrálós kalandjátékát, a Dizzy Budapesten-t. Hiába, mert Zoolika még nem, de az anyukája már tudja (a tanárnő mondta neki), hogy Zoolika bukásra áll számítástechnikábó. Pont ebben a hónapban bukik.

A hónap bukásában. A 9. hónapban. Most születik Zoolika kistestvére. Zoolikának jelenleg semmilyen gépe nincs, és nem is lesz a közeljövőben sem (szegény gyerek).

Kiliman

2. RÉSZ

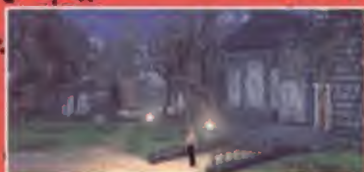
PHANTAS

OKTÓBER 19. SZERDA

Dontól lassan már kezdek rettegni... Reggel a fürdőszobában rámtört, majd mászakaskodni kezdett. Semmit nem tehettem. De a legszörnyűbb az volt, ahogy szeretkezett: ezt nem is lehet annak nevezni - állati módon megerőszakolt, mint egy eszelős őrült. Iszonyú volt. Ez valahogy már nem a régi Don. Nem tudom mi történhetett vele. Na mindegy, jobb lesz



elfelejteni a történteket. Miután lezuhanyoztam s átöltöztem, lementem a nagyterembe, hátha ad valami jó tanácsot a jósgép. "Tartsd meg titkaid. Ne bízz senkiben" - ez volt a mai útravalóm. Tegnap a toronyszobából láttam egy közeli szigetet valami épülettel. Elsétáltam a parton arra, de nem tudtam átugorni a szigetre. A kertben találkoztam Cyrusszal, aki a macskámat piszkálta - nem tudom mi baja van a cicával, de hát ettől a kelekótyától mit várhat az ember. Megkérdeztem, nem tud-e valami módot, ahogy átkelhetek a szigetre. Szerencsém volt: Cyrus gyakran járt át a szigetre, s elvezetett oda, ahol át szokott kelni. Pechemre ez ugyanaz a hely volt, ahol én is próbálkoztam - pedig ő könnyedén átugrik a szakadékon. Most végre hasznát vettem Cyrus erejének: kidöntötte a parton álló fát, s könnyedén átsétálhattam rajta. A sziget homokjában egy lencsét találtam, ami a sziget végében álló teleszkópból esett ki. Felcsavartam a lencsét, s így használható lett a távcső, ami mereven a ház egy pontjára nézett; képtelenség volt mozgatni. Érdekes dolgot fedeztem fel a házon: a toronyszoba mellett kell hogy legyen egy másik szoba is - különben nem lennének ott ablakok. A szigeten egy üvegház van, de régóta nem törődik vele senki, csak cserepek és kiszáradt növények vannak benne. És egy borzalmas eseményt rejt magában ez az üvegház... Egy iszonyatos halálesetet, egy borzalmas gyilkosságot! Még mindig sírva fakadok, ahogy visszaemlékszem, ahogy felvettem a földről a kis kertészásót, s abban a pillanatban, mint valami varázsütésre a



múlt eseményei megelevenedtek... Zoltan jött be feleségéhez, aki itt kertészkedett. Zoltan egész lényéből feszültség



áradt, gyalázatos módon beszélt feleségével. Aztán felvette az asztalról a kertészásót, s feleségét leütötte a földre és elkezdte földdel teletömni a száját. Sírva roppantak és törtek ki az asszony fogai, s a kertészásó éles széle pillanatok alatt elvágta a száját, majd a torkát. Földdel kevert vér csordogált ki a szájából - ő akkor már nem élt. Az üvegházban megtaláltam az asszony hulláját is: egy hatalmas cserépbe volt beletemetve... ma már csak csontok és némi ruhafoszlány tanúskodik róla. Visszasiettem a házba, ahová egy telefonszerelő érkezett. Rendes fiatalembernek látszik, tisztességesen dolgozik. Felmentem a toronyszobához, s megvizsgáltam a [illegible] falat: csak álfal volt. Kibontottam a kalapáccsal, s beléptem: bent egy padlásszoba fogadott Zoltan feleségeinek képeivel, s egy szörnyű, [illegible]. Egy ládában találtam egy broszt és egy naplót Hortenzia, Zoltan első - a kertészkedő hölgy - feleségének feljegyzéseivel. Zoltan fura viselkedéséről ír, arról, hogy napjait az üvegházban tölti állandó rettegésben. Felfedező körutam végén lesétáltam a nagyterembe, ahol Dont és a telefonost találtam veszekedés közepette - Don hiszi, hogy nem normális: szegény fiút avval vádolta, hogy megcsaltam vele. Teljesen elment az esze. Na most küldtem el innen a fiút, lehet, hogy nekimegy a srácnak...

ajaj!

OKTÓBER 21. PÉNTEK

Nem tudom mi történt velem, de másfél napot teljesen átaludtam. Ma este arra ébredtem, hogy vért könnyezek. Soha nem történt még velem ilyen. Lesétáltam a nagyterembe elolvasni a napi jóslatot, amikor Cyrus rontott be, s egy szeánszra invitált, melyet a nagyanyja tart a csűrben. Elsiettem a csűrbe, ahol egy igen komikusan induló szeánsz vette kezdetét. Az öregasszony össze-vissza hadovált, mozgott, fújtatott, amíg egyszer csak... Megmerevedett, s valami zöld lé kezdett kiömleni a szájából az asztalra, s egy fej formálódott ki belőle: Zoltan feje... Néhány szóban figyelmeztetett, hogy óvakodjak a Gonosztól - hisz ebben a házban a Gonosz lakozik, s ha nem vagyok óvatos én is a prédájává válhatok. Valaha benne lakott a Gonosz, s így követte el gaztetteit. Halála után megtisztult, használhatatlan testét elhagyta a Gonosz, s lelke végül üdvösségre talált. A szeánsz után Mary semmire se emlékezett, de nagyon örült sikerének. Visszasiettem a házba, ahol fura hangok fogadtak: mintha egy fogadás lenne a [illegible], de sehol senki, csak emberi hangok. Borzalmas emlékek kötnek ehhez a naphoz: a tükrök ma mesélték. Elmesélték, hogyan ölte meg Zoltan feleségeit. A második feleség, aki szeretett inni, az ebédlőben végezte: Zoltan a hajánál fogva belenyomta a fejét a borosüvegbe - úgy, hogy az kiszúrta a szemét, s felcsúszott az agyvelőig. A harmadik asszony, aki kicsit többet evett a kelleténél egy kínpadon végezte: Zoltan lekötözte, s a szájába egy tölcsért dugott. Ezen keresztül tömte meg a legkülönfélébb állati agyvelőkkel és belekkel... Hogy könnyebben le tudja nyelni, egy bottal tömködte be a tölcsérbe a véres cafatokat. Negyedik felesége a toronyszobában végezte: a nyaktekerő gépben roppantotta el csigolyáit Zoltan. Nem szenvedett sokat szerencsétlen. Kint a kertben is láttam egy fura jelenést: a kerti padon beszélgetett Marie - Zoltan utolsó felesége - és Carno egyik segédje. Szerették egymást, s egy ördögi tervet dolgoztak ki Zoltan ellen - ami valószínű sikerült, hisz több felesége nem volt Carnonak. Felmentem az emeleti kupolás terembe, ahol a fura üvegbúra a terem közepén álló emelvényre volt állítva. Megnéztem közelebbről, s sikerült bekapcsolnom, mire egy sárkányrajzolatot vetített a falra a szerkezet. Megnéztem a falat, s a sárkányfej alatt egy titkos ajtóra leltem. Egy komplett folyosórendszer fut végig a házban, amiből több szobába be lehet lesni vagy menni. Valószínű Don már járt erre, mert egy elszívott marihuánás cigit találtam a földön - Carno szobájából hozhatta el. A kriptába is el lehet jutni innen, ahol az összes Carno sírja található. Erről a folyosóról nyílik egy ajtó az előadóterembe, ahol Carno az előadásait tartotta. Bent egy fura szék áll, mely felett egy nagy vas bárddal a végén - nyaktilónak lehetne nevezni. Az öltözőben egy szekrényben találtam fotót Carnoról és Malcolmról. Holnap majd felkeresem az öreget. Az előadót belülről ki tudtam nyitni, s kiértem a nagyterembe, ahol Don feküdt - részegen és jól beszívva. Most is ott alhat.





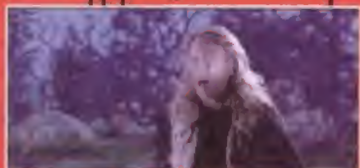
MAGORIA

OKTÓBER 22. SZOMBAT

Don reggel nagyon rakaty állapotban volt. Másnaposan ébredt, nem lehetett egy szót se szólni hozzá, s iszonyú dühös lett, amikor azt említettem, hogy el kéne hagyni ez a helyet. Nemsokára megérkezett a telefonos is, folytattuk a



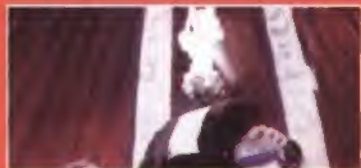
munkáját. Az előadóteremben találtam egy ősi fekete-fehér vetítőgépet: Carno utolsó műsora volt rajta. Ahogy néztem, megelevenedtek a történtek. Marie és a segéd ördögi terve sikerült: Carno trükkje az lett volna, hogy a "nyaktiló" székből égő fejjel kiszabadul. Nem sikerült... Marie elron-



totta a széket, s Zoltan hasztalan próbálkozott a meneküléssel. A fején lévő csuklyát meggyújtották, s ő bennégett - nem tudom, hogy sajnáljam-e, vagy örüljek-e halálának. A fotóval elhúztam a városba, s nagy nehezen beverekedtem a fénykép bemutatásával Malcolmhoz, aki elmesélte Carno történetét. Carno örökbefogadott gyermeke volt Malcolm. Zoltan fantasztikus tehetséggel megáldott illuzionista volt, hatalmas sikerei voltak, s akkor romlott el minden, amikor megtalálta a Könyvet, mely a fekete mágiával foglalkozik, s Carno teljesen a megszállottja lett. Carno utolsó előadásán nem halt meg: két napig kómába feküdt, majd felkelt, hogy bosszút álljon. A rejtett folyosón közlekedett, s elkapta feleségét és szeretőjét, és bevonszolta őket az előadóba. Malcolm minden lépésüket figyelte, követte Carnot. Zoltan ekkor beültette feleségét a székbe, s koponyáját kettéhasította az ingával. A szerető utolsó erőfeszítésével egy rúddal hátulról átszúrta Carnot, majd visszazuhant a földre. Ekkor történt egy érdekes dolog: Carno testéből kiszivárgott a Gonosz zöld füstgomolyagban, s eltűnt valahová. Zoltannak még volt néhány perce az életéből, s utolsó erejével megpróbálta elvinni a kis dobozkát a Fekete könyvvel és a démonnal egy biztos helyre. Nem sikerült neki. A kis Malcolm megtette helyette, elvitte a kápolnába, s nehezékként rárakott egy könyvet a dobozra - remélve, hogy örökre bezárja a démont. Ám a démon nekem köszönhetően kiszabadult, s Donba költözött. Ez megmagyarázza fura viselkedését. Egyedüli esélyem, ha valahogy elűzöm a démont. Ehhez először is a könyvre van szükségem...



Bevallom őszintén, ez engem is váratlanul érintett. Sok fura pletykát hallottam őseimről, de erre nem számítottam.



Nem is nagyon tudom elhinni. Na sebaj, most majd jobban körülnézek a kúriában. Á, hisz még itt van a kazetta. Mialatt autózom a kúriához, meghallgatom:

ADRIENE BÚCSÚJA

"Hello, itt Adriene beszél. Szeretnék már minél messzebb kerülni ettől a helytől, de előbb leadom az ügynöknek a kulcsokat és ezt a kis csomagot naplóm néhány lapjával és evvel a kazettával, hogy figyelmeztessem előre a leendő lakóit a ház szörnyűségeire. Még aznap este elkezdtem bepakolni, de nem tudtam itthagyni Dont. Valaha nagyon szerettem. Az előadó mögötti öltözőben megtaláltam a kis hóembert, amit tőle kaptam első karácsonyunkra. Ezután elindultam megkeresni a könyvet. A labor

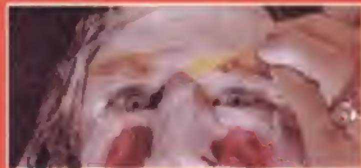


ajtaja nyitva volt, így beléptem. Bent szörnyű látvány fogadott: a fal tele volt a szétszabdalt fotóimmal... Ekkor jelent meg Don mögöttem. Megpróbáltam felkapni az asztalról a könyvet és elrohanni, de nem sikerült. Elkezdett fojtogatni, mire én a sósavas lefolyótisztítót az arcába vágtam. Ettől meghátrált, én felkaptam a könyvet, de kimenekülni nem tudtam. Az előadóba rángatott, s lekötözött az ingás székre. Nem tudtam mit csináljak, elővettem a hóembert, hátha visszaemlékezik a régi szép időkre. Nem emlékezett... Nem volt más választásom, az utolsó pillanatban meghúztam a kart. Az inga lendült, egyenesen Don hátába! Én is láthattam a démon kiszabadulását, akárcsak Malcolm: a föld rengeni kezdett, s zöld füst szállt ki Donból. De most a démon életnagyságában jelent meg, s nekem menekülnöm kellett előle. A titkos folyosón



futottam végig, átkelve egy szakadék fölött a vízvezetékcsövön egészen az oltárig. Itt letettem a könyvet az oltárra, felkaptam a hollóról az amulett, ráhelyeztem a könyv azon oldalára, ahol a démonűzés ábrája látható. A brosssal megszúrtam az ujjam, s vért csöpögtettem az amulettre, és a feszületet ráhelyeztem a könyvre. Sikerült... Azt hiszem, ép ésszel ezt ember fel nem foghatja. Hogy mi lesz velem, hova megyek még nem tudom - csak el innen!"

Épp megérkeztem a kúria elé. Meditálok, hogy belépjek vagy sem. Miért születtem Carnowash-nak! Azt hiszem, jobb ha eltűnök. Lehet, hogy az lenne a legjobb, ha lebontatnám a kúriát, vagy múzeumot csinálok be-



lőle, esetleg elmegyek illuzionistának, s itt tartom majd az előadásaimat... Apropó, hol is van az a könyv?!

Gaspar Carnowash

Kiváló tisztelettel köszöntök minden kedves olvasót a tervezettnél némileg hosszabbra nyúlt Newcomer leírásunk ötödik, befejező részében. Ez a rész tulajdonképpen már nem a végigjátszással hivatott foglalkozni (ezt szépen mondtam), inkább némi **kiegészítéseket, illetve kiigazításokat**, valamint egy, a szokásosnál kissé hosszabb **értékelést tartalmaz.** De talán fogjunk is hozzá, mert a Zolee asztal (!) mondta, hogy fogjam rövidre, vele pedig nem lehet ellenkezni (de azért arra büszke vagyok, hogy ha vitatkozunk, mindig az enyém az utolsó szó. Ja, és hogy mi az? Igenis, Zolee...).

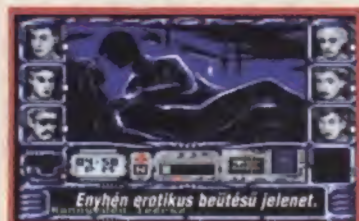

Ugye ismerősek a képen szereplő emberek/kreaturák/r

NEW

5. RÉSZ

SZÓVAL OTT HAGYTUK ABBA A MÚLTKOR...,

hogy végre megnyertük a játékot, de magáról a megnyerésről még nem esett szó, mert elfogyott a hely. Hát, most sem fog sok szó esni róla, mert **önmagáért beszél**, és aki még nem látta az sürgősen nézze meg, mert nagyon megéri. Az alkotók előzetes ígérete, miszerint Amiga szintű lesz a megnyerés, igaznak bizonyult, arról nem is beszélve, hogy valóban kissé kiábrándító lett volna, ha többórás (esetleg több napos, vagy több hónapos) kemény erőfeszítésünket egy THE END felirattal, meg esetleg valami silány képecskével honorálták volna (mint történt az számos korábbi kalandjáték esetében). Sajnos, valószínűleg memóriagondok miatt az endsequence kissé lassúra sikerült, és abban is csatlakoznom kell a korábbi véleményekhez, miszerint **hiba volt a zárószöveget magyarra le nem fordítani**, de ezzel szerencsére ki is tárgyaltuk a negatívumok című kategóriát. Azoknak a kedvéért, akik nem tudnak angolul, és még nem találkoztak másutt a magyar fordítással, mindenesetre röviden összefoglalnám a zárószöveg tartalmát: *A Földre való visszatérésünk után a sajtó világméretű botrányt rendezett az üggyel kapcsolatban, és ennek, valamint számos kormányzat erőteljes fellépésének az lett a következménye, hogy a TWM tevékenységét hamarosan letiltották, és a CALDYN nevű sziget-űrállomást felszámolták. Monseiur CLAUDE FABIER, a TWM vezérigazgatója (akit mellesleg kollégáknak titulált bűntársaival együtt nyugdíjba küldtek), azonban úgy döntött, hogy áldásos működését a Földön*


Enyhén erotikus beütésű jelenet.

folytatja tovább, és minden valószínűség szerint e célból elkülöníttetett egy jókora területet a cég washingtoni központja körül. Azonban senkinek sem sikerült megtudnia, hogy tulajdonképpen mi is történik ezen a területen, mert a külvilág minden behatolási kísérletét megakadályozták. IAN JOHNSON pedig eltűnt... Hát ezzel most már tényleg vége van a játéknak, de ahogy már említettem volt, van itt még néhány kiegészítés, illetve kiigazítás, amelyek mindenképpen figyelmet érdemelnek.

KEZDJÜK TALÁN A KIEGÉSZÍTÉSEKKEL

Néhányan minden bizonnyal felfigyeltek arra, hogy bizonyos felvett tárgyakat, illetve megszerzett információkat nem használtunk fel a végigjátszás során. Tettük ezt két okból. Az egyik meglehetősen nyilvánvaló: nem sikerült rájönnünk arra, hogy végül is mi a mennykövet kell az illető tárgyakkal csinálni, és ezért hanyagoltuk az alkalmazásokat. Ezekre majd később kerítünk sort, itt a kiegészítések között viszont olyan fel nem használt tárgyakkal és információkkal fogunk találkozni, amelyeknek tisztában voltunk ugyan a rendeltetésével, de a feladatok, amelyeket segítségükkel megoldhattunk volna, más, egyértelműen egyszerűbb úton is megoldhatónak bizonyultak. Nos, lássuk őket (annál is inkább, mivel Zolee itt áll a hátam mögött, és egy M200-ast szegez a tarkómnak, hogy mit pofázok már ennyit feleslegesen):

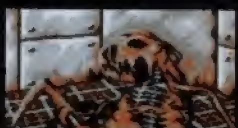
1. **SHEILA kiszabadítása** az EZREDES börtönéből lehetséges egy kissé hosszadalmasabb úton is, melynek lényege a következő: **az Agro Szekcióban ne támadjuk meg az őröket**, hanem egyszerűen menjünk be a fészerbe, ahol némi nézelődés után egy farostlemez ötlik a szemünkbe, amelyen a "PETER és MARY love" hibátlan angolságú felirat díszeleg. Tévedés, feladatunk nem ennek a szövegnek a kijavítása, hanem a **farostlemez eltávolítása**, amelyhez eszközünk a csavarhúzó. A lemez mögött holmi vezetékek vannak, erről nekem például a MŰSZERÉSZ szaktudás jut eszembe. A programnak meg a MŰSZERÉSZ szaktudásról az jut eszébe, hogy **zárlatot csinál az egész Agro Szekcióban**, ami természetesen nem kíméli meg a jól ismert futószalagot sem. Az őrök odarohannak szerelni, mi pedig most már nyugodtan lemászhatunk a FÉSZER MELLETTI TAKARMÁNYHALOM ALATT LÉVŐ BETONLAP ÁLTAL VÉDETT BARLANGBA (itt vagytok még?). Ez egy szép körmondat volt, és aki sikeresen kikeveredett belőle, annak nyilván nem okoz gondot az sem, hogy a már ismer-

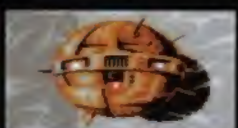


Ez a nyápic csávó nem lehet akadály két ilyen markos legénynek.









...botok? Velük és még vagy 100 egyéb teremtménnyel hoz össze bennünket a sors.

tetett módon behatoljon az EZREDES börtönébe és kiszabadítsa SHEILA-t (meg a többieket). Persze ezzel még korántsem ért véget a műsor, most ugyanis nem lehet csak úgy visszamászni az Agro Szekcióba, mert az őrök azonnal agyonlőnek bennünket (pozitívum viszont, hogy a futószalagot ezek szerint sikerült megjavítani...), hanem előbb el kell zarándokolnunk a barlang délnyugati részébe, ahol egy betömődött üreget találunk. Hamar rá lehet jönni azonban, hogy betömődésről szó sincs, hanem valójában egy ügyesen megszerkesztett álfallal állunk szemben, amely egy kapcsolószekrényt takar. Az eljárás ismerős: egy jól irányzott MŰSZERÉSZ szaktudással csináljunk ismét zárlatot, és ez most már lehetővé teszi az Agro Szekcióba való visszatérést.

Megpróbáltatásaink azonban még mindig nem értek véget, mert SHEILA-t, mint nőt a Munkabiztos azonnal lekapcsolja a kijáratnál, ezért neki (mármint SHEILA-nak), az Űrben megboldogult PETROVICH testvér csuhájának segítségével (amely egyike azon tárgyaknak, amelyeket végül nem használtunk fel) egy rövid időre szerzetessé kell változnia, hogy fennakadás nélkül távozhassunk. Ühm. Hát ez egy szép, ámde roppant körülményes megoldás, és tulajdonképpen nincs is kifejezetten sok értelme, mert előbb-utóbb úgyis tengelyt kell akasztanunk az Agro Szekció személyzetével, miután csak így férhetünk hozzá a szerzetesek értékes dolgokat tartalmazó veremcsapdájához. Szerintem egyszerűbb a kérdést a végigjátszásban leírtak szerint rendezni.

millióra lenne szükségem, amit más nyert meg helyettem a lottón, de jobb híján vegyük fel azt, aztán pedig köszönjünk el újdonsült ismerőseinktől, és távozzunk, mégpedig KARLSON mester Uradalmába. Itt keressük meg a tetoválót, mutassuk meg neki a zsákmányt, és figyeljük, hogy mit mond. Hát azt mondja, hogy ez nem egy közönséges kő, hanem egy vudu minta, amit tenyéren viselnek (BHRUZALI-nak az Ezredes börtönéből kiszabadított figurának a tenyerén már láttunk is ilyesmit), és amit ő némi készpénz ellenében hajlandó a mi tenyerünkre is odavarázsolni. Nos, ha már ilyen kedvesen ajánlgatja, akkor fogadjuk el, és tetováltassuk ki a csapat összes tagját (nincsz igen sok kredit), aztán pedig lépjünk le az Uradalomból és vegyük az irányt az erdő (azaz az F

COMMANDER





Az alkohol hatására egy ismerős kép jelenik meg előttünk...

2. Annak idején tettünk egy látogatást a korábban a Telepen élt vudu hívők egykori lakhelyén, ahol azonban nem említettük meg, hogy a falon holmi olvashatatlan szövegek is vannak. A megoldás természetesen a SZÖVEGFEJTÉS szaktudás, a megfejtés viszont egy határozottan értelmetlen szó: KERYON. Pánikba azért ne essünk, inkább váltsunk színhelyet, és térjünk vissza a Rocker Negyedbe. Itt az Ezredes negyede bejáratának közelében van egy bezárt ajtó, amelyen addig nem tudunk szépszerével áthatolni, amíg fel nem világosítjuk a tulajt arról, hogy ki a Legvégső Hatalom (nem mintha ő nem tudná egészen pontosan). Jobb híján próbálkozzunk meg a falról leolvasott szóval, és (csodák csodája) az ajtó megnyílik előttünk. Házigazdánk egy színesbőrű úriember, aki ráadásul roppant sértődékeny, de ha elég udvariasak vagyunk vele, sőt kilátásba helyezünk egy olyan súlyos fenyegetést is, miszerint mi is szeretnénk a Legvégső Hatalom követői, azaz vuduk lenni (még csak az hiányzik, hogy szökési tervek kovácsolása helyett koponyákat zanzásítsunk...), akkor egészen barátságos lesz és azt mondja, hogy a polcon megtaláljuk azt, amire szükségünk van. Igaz, ugyan, hogy ott csak egy darab követ találunk, nekem pedig speciel arra az 579

helyszín) felé. Másszunk le a gyökerek között, és tekeregjünk addig a barlangban, amíg meg nem találjuk a jól ismert kőajtót. Próbáljuk meg kinyitni, mire valaki kiszól bentről, hogy nagyon szívesen beengednek, csak előbb mutassuk meg a tetovált jelet. Helyes, mutassuk meg és így bemehetünk anélkül, hogy a kapunál álldogáló vudukat meg kellene törnünk. A baj csak ott kezdődik, hogy ha végig akarjuk a játékot játszani, akkor kijönni már aligha fogunk verekedés nélkül. Az elején kezdve, van itt ugye valahol egy korbács, amit KARLSON-nak szánunk ajándékul. A je-


Pataky Attila, mint rocker.

lenlegi tulajdonos azonban nem kíván megválni féltve őrzött vagyontárgyától (igaza van. Tudjátok ti egyáltalán, hogy mennyiért vesztegetnek ma egy korbácsot?), ezért sajnos lovagias párviadalban (azaz hatan egy ellen) kell eldöntenünk, hogy végül is kié lesz a szerszám. Ennek viszont az lesz az eredménye, hogy a kapunál majd nem akarnak kiengedni, és ha nem akarjuk, hogy a mi koponyánkból is zanzát csináljanak, akkor harcolnunk kell (van még egy másik megoldás is, nevezetesen, hogy életünk hátralévő részét a barlangban töltjük el, de azt hiszem, az alkotók nem pont erre gondoltak...), azaz gyakorlatilag semmit nem értünk az egész procedúrával (azt leszámítva, hogy nem befelé, hanem kifelé menet kell verekednünk), sőt a tetováló még egy szép summát le is gombolt rólunk. Igaz ugyan, hogy a korbácsot nem is kell feltétlenül megszereznünk, mert az ezért (meg a kontrollkártyáért) járó jutalmat, azaz a szabad garázdálkodási jogot KARLSON fegyverraktárában úgyis megszerezhetjük, ha az Uradalom egész személyzetét, beleértve KARLSON mester őrockerségét is eltesszük láb alól, de a vudu pappal való összecsapást már semmilyen körülmények között nem lehet megspórolni. Ugyanis ha őt nem bántjuk, akkor természetesen nem tudunk lemenni a börtönbe, hogy kiszabadítsuk GEORGI-t, ami a BIOTECH szaktudásra való tekintettel már önmagában is csődöt jelent a játék befejezését illetően, az errefelé található fontos, sőt nélkülözhetetlen tárgyakról (medál, gyémánt) már nem is beszélve. Ha viszont bántjuk, annak az eredménye megint az lesz, hogy a kapunál akadékoskodni fognak. Következtetés: ez a megoldás lényegesen hosszadalmasabb (és költségesebb) a végigjátszásban közöltnél, ezen kívül pedig tulajdonképpen nem érünk vele semmit, ezért (szerintem) okosabb az eredeti verziónál maradni.

3. Végül nem kezdtünk semmit azzal a (SANCHO-tól származó) információval sem, miszerint **RENE kártyaszobájának falán érdemes elolvasni a graffitiket**. Ez mondjuk ránézésre nem tűnik egy nehéz műveletnek, de a megvalósítása már nem is olyan egyszerű. Ahhoz ugyanis, hogy a falat egyáltalán szemügyre tudjuk venni, először le kell csapnunk RENE-t, aztán meg a ránktámadó kártyásokat. A falon lévő szöveg pedig természetesen SZÖVEGFEJTÉS szaktudást igényel (igaz, hogy csak 1-es szintűt, úgyhogy SHEILA már elboldogul vele). Azon gondolom már senki nem csodálkozik, hogy a szöveg totál értelmetlennek tűnik, és valójában csak egyetlen szó (LHANEIA) érdekes belőle. Ez pedig nem más, mint a **vadásztábor jelszava**, oda viszont már sikerült másképpen bejutnunk (a sztriptíz showban beszerzett térkép segítségével). A két megoldás tulajdonképpen egyenértékű, talán az szól a másik mellett, hogy ha azt választjuk, akkor a kaszinó személyzete életben marad, mi pedig továbbra is kártyázhatunk, ami - főleg a kezdeti időkben - egy komoly bevételi forrást jelent (bár az is igaz, hogy egyszerűen le is lehetett volna közölni a jelszót, és akkor nem kellett volna még külön a Vadásztábor főnökével szórakoznunk). Ja, a térképes megoldásról jut eszembe, hogy a kincs az F helyszínen van elrejtve (ahol a MAKEUP szaktudást oktató hölgy is lakik), sőt ki is lehet ásni, de inkább ne tegyük, mert még valaki el találja vinni, és ha ennek segítségével akarunk a vadásztáborba bejutni, akkor előfordulhat, hogy a főnök kiküldött emberei esetleg semmit nem találnak, minket pedig ez esetben úgy rúgnak ki a táborból, hogy nagyon.

MOST PEDIG ÁTTÉRNÉK A KIIGAZÍTÁSOKRA

Sajnos a leírás szokatlanul nagy terjedelme, és egyéb, kizárólag "rajtam belül álló" okok miatt becsúszott néhány olyan dolog, ami esetleg zavart okozhat. Ezekért természetesen elnézést kérek mindenkitől, és most, további félreértések elkerülése végett néhány szóban korrigálnám is őket:

1. **A képességeink** (attól az egy esettől eltekintve, amikor a TOSYKO-val való b*s (beszélgetés) után sav ömlik az arcunkba) nem romlanak, csak javulnak.

2. **Harcolásnál a sorrendet nem az életerő, hanem egyrészt az ERŐ nevű képesség, másrészt a védettség függvényében érdemes megválasztani.** Az ugye azért mindenki számára egyértelmű, hogy csatát csak akkor szabad kezdeni, ha a csapat összes tagjának az életereje (AKT) a maximumon van (azaz 100 pont)?



A veszélyes hulladéktároló őrei sem bírták túl sokáig a gyűrődést.

3. A Rock Szalonban társalgó két figura nem egy **AXEL nevű emberREL, hanem emberRŐL beszélget**, tehát nehogy valaki itt keresse őt (AXEL-t).

4. **NATHAN ALLISTER csak azután hozza a nyakunkra a katonaságot, miután elengedtük**, tehát nem a házába való bejutáskor, hanem az onnan való kijutáskor kell harcolnunk. **Ezért kell alaposan felfegyverkeznünk**, mielőtt lerohanjuk, mert ha nem így teszünk, akkor előfordulhat, hogy nem tudunk kijutni, és kezdhetjük az egészet a legutóbbi kimentett játékállástól.

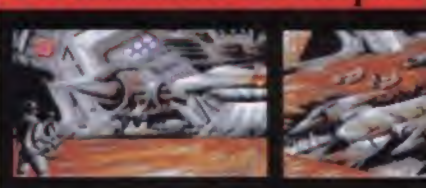
5. **A vadásztáborban a kamra nem az emigráns szerzetes boltjában van**, csak kimaradt mintegy másfél mondat, és így a két információ összecsúszott. A kamra egyébként a tábor bejáratától közvetlenül balra van, a kimaradt másfél mondat lényege pedig körülbelül az volt, hogy az emigráns szerzetes boltjában üzletelhetünk, egy PAUL nevű fickó hajlandó a MÁSZÁS és a NYOMKÖVETÉS szaktudásunkat tréningezni, a kamrában pedig egy újabb pajzsot találunk (egyet már szereztünk a céhben a szobrásztól, mint tudjuk).

6. **CHANG a KÁRTYA szaktudásunkat tudja fejleszteni**, "KáHá" szaktudás természetesen nem létezik.



Ezzel a döggel már találkoztunk, csak akkor még nem bírtunk volna vele...

Történetünk záróképsor



MOST PEDIG LÁSSUK A "VITÁS KÉRDÉSEK" CÍMŰ ROVATOT...,

mert hogy ilyenből is van bőven. Azt hiszem, nem túlzok, ha azt mondom, hogy az alkotókon kívül aligha van olyan ember, aki a játékot tényleg A-tól Z-ig ismeri, és semmiféle kérdés nem hozza zavarba.

Jómagam közel fél éve szórakozom a Newcomerrel, végig is játszottam egy párszor, de még mindig kapásból vagy egy tucat olyan dolgot tudnék felsorolni, amelynek a rendeltetésére idáig nem sikerült rájönnöm. Ezeket osztanám meg most az olvasókkal, és ha valaki tudja valamelyik kérdésre a választ, akkor írja már meg, mert leközölnénk (nem igaz, Zolee?).

A. Használhatók-e valamire (az üzletelésen illetve ajándékozáson kívül) a következő tárgyak: cateye, IS (?), doboz, rádió, fémlemez, franciakulcs, zanza, 3.5 lemez, bestiárium, spray?

B. Mire használható az ÁSVÁNYTAN szaktudás?

C. Van-e jelentőségük a következő dolgoknak: hajómodell DR.SPESICH polcán, fejünk felett elhúzó repülőgép az F helyszínen, hüllő az űrállomás biokertészetében, baljósiatú kapcsoló a nukleáris erőmű északi kontrollszobájában?

D. A beetlejuice elfogyasztásakor miért pont MCRONALD képe jelenik meg előttünk?

E. Ez már nem kérdés, hanem válasz (csak nem tudtam hova besorolni), mégpedig egy, a hazánk 2. legnépszerűbb PC-s magazinjában feltett kérdésre: **EMIA-val a koponyánkban nem távozhatunk a szigetről**, pontosabban az űrállomásról, mert a kikötők szintjén, azon a helyen, ahol normális körülmények között egyszerűen "A falon szenzorok vannak" szöveggel jelentkezik a program, **azoknak a csapattagoknak, akiknek az agyából nem távolítottuk el az EMIA-t, szétrobban a feje.** Ettől persze a többiek még mehetnek tovább (feltéve természetesen, hogy NEIL nem halt meg), csak - mivel ezután még holmi kromoidok keresztezik az utunkat - egy megfogyatkozott csapat távozási esélyei erősen csökkennek.

"No, igen. Elismerem, hogy a Newcomer egy olyan játék, amely több évi kalandozás után is valószínűleg tartogat még meglepetéseket, de őszintén be kell ismernem, hogy ezen a ponton majdnem lefordultam a székről. A várost állítólag sakkban tartó, kegyetlen, zsarnok, gyilkos figura, azaz az Ezredes nem más, mint egy minimum 80 éves aggastyán, akinek ráadásul tőből hiányzik mindkét lába."



A barlanglakók nem túl barátságos egyének, nem szeretik a betolakodókat.

VÉGEZETÜL...,

és most már (mindenki őszinte örömére) valóban utolsósorban egy rövid értékelés a Newcomerről. Az alkotók közel négy és fél éves fejlesztőmunkájának eredményeként egy olyan játék látott napvilágot 1994 végén, amely minden tekintetben megállja a helyét a kalandjátékok között, sőt nem túlzás azt állítani, hogy (talán az egy Soul Crystal kivételével), magasan veri is őket. Most persze biztos sokan felkapják a fejüket, hogy mi az, hogy csak a kalandjátékok között, amikor a múlt számban még azt írtam, hogy minden idők legjobb C64-es játéka, meg ilyesmik. Való igaz, akkor valami nagyon nagyot akartam mondani, de azóta rájöttem, hogy ilyet, hogy minden idők legjobb játéka, nem lehet megnevezni. Nem lehet összehasonlítani a Pirates!-t a Street Roddal, mert egyszerűen más stílusú játékok, és nem azonos szempontok szerint kell értékelni őket. Egy kalandjátéknál például egyáltalán nem baj, ha a zenéjét még a süket sem keveri össze Beethoven IX. szimfóniájával, csak a történet jó legyen. Egy autóversenynél viszont tulajdonképpen lényegtelen, hogy a világbajnoki címért, vagy elhunyt barátunk emlékéért állunk rajthoz, mert ha nincs jó grafikája, akkor a játék nem ér semmit, bármilyen érdekes is a kerettörténet. Szóval a múlt havi zárszót kissé módosítanám valahogy így: szerintem a Newcomer minden idők legjobb C64-es kalandjátéka. **Ennyi rizsa után pedig nézzük, hogy ezt a merész állítást tulajdonképpen mi igazolja.** Hát először **is a kód:** az, hogy ezt a töméntelen mennyiségű adatot (minimum 30 különféle háttér, több mint száz szereplő, az állóképek, a szövegek, az intro és az endsequence, stb.) mindössze öt lemezen sikerült eltárolniuk. **Aztán a grafika:** a grafikus valószínűleg több energiát fektetett az intro megrajzolásába, mint más cégek az egész játékba (a színvonalak közti különbség legalábbis erre utal). **A zene ugyan csak néhány effektre plusz az intro és az endsequence zenéjére korlátozódik** (az utóbbi szerintem egyébként kifejezetten jól sikerült), de mint említettem, szerény véleményem szerint egy kalandjátéknál a zene milyensége tizenhetedrangú kérdés. És végül a történet. Hát igen... Nem tudom hányan vannak olyanok, akik egyedül, mindennemű segítség igénybevétele nélkül jutottak el a játék végéig, de egyben biztos vagyok: túlzottan sokan nem lehetnek. És hogy mekkora kihívást is jelent a Newcomer, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy olyanok is leültek mellé, akik már évek óta kizárólag csak minimum 486-os alapgépet és 8 mega RAM-ot igényelő játékokkal hajlandók játszani, sőt, olyanról is hallottam, aki kizárólag a Newcomer kedvéért vásárolt egy új C64-et (miután a régit már jó ideje eladta). Ja, és a lényeget majdnem elfelejtettem: az alkotógárda kerek HÁROM főt számlált. **Minden elismerésem az övék, és nagyon remélem, hogy még hallatnak magukról...**



3TPO egy kicsit megváltozott ...

ai dióhéjban. Megérte a küzdelmet, szép munka volt, gratulálunk!





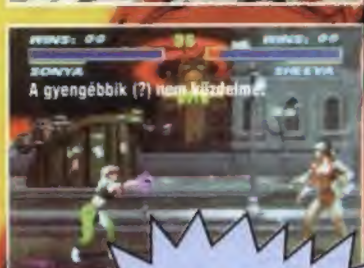
Amint azt már a SNES-es és MD-os olvasóink tapasztalhatták, a Mortal Kombat harmadik epizódja az előzetes hírekkel ellentétben mégsem csak a Playstationre jelent meg az idén. A játék minősítésére szinte kár is a szót vesztegetnem, az eladási statisztikák önmagukért beszélnek. A **Megadrive és a SNES-es változat grafikája is sokkal színesebb lett**, a hátterek csodálatosak, egy **rakás vadonatúj harcos közül választhatunk**, a [illegible] karakterek a régi mozdulataik [illegible] **speckókkal** is [illegible], a fatalityk és [illegible] során pedig [illegible] **fröcsög a [illegible] dicsomlé**. A [illegible] csínre [illegible] tekintetében [illegible] [illegible] [illegible] a [illegible] a [illegible]?

HÁT AKKOR FOGJUNK NEKI!

Nos, [illegible] helyeztem [illegible] a SNES-be a kártyát, először [illegible] menübe [illegible] a képességeimhez [illegible] very easy funkcióra. [illegible] tem a játékot, a [illegible] új szereplő ellenére kiválasztom **régi kedvencemet**, Sub-Zerot, [illegible] a [illegible] nehézségi [illegible] elégszem a [illegible] (Novice). [illegible] az [illegible] ellenfelem, ez bizonyára könnyű lesz. **(Mégiscsak egy nő.)** [illegible] a bősz "Fight" varázsige, egy [illegible] gyasztó varázslattal [illegible] nék, ám mire észbe kapok Sub-Zérusom már a földön elterülve piheni ki az első ütéseket. No, hát ennek fele se tréfa, megemberelem magam, s vért izzadva végül három menetben legyőzöm Sonyat. Jax a következő versenyző. Amint indul a küzdelem Jax pöröly öklei belendülnek, egyfolytában védekezek, ám a záporozó ütések hatására így is rohamosan csökken az energiám. Már majdnem teljesen elfogy, most már tényleg csinálnom kell valamit: kiengedek, ám abban a szent minutumban ninjám sajgó állkapoccsal ívelődik be a képernyő sarkába, s mondanom sem kell, többé nem áll talpra. A "tetemes mennyiségű" 5 creditem így pillanatok alatt el is fogy, Game Over. **Itt valami nincs rendjén** - gondolom - bizonyára véletlenül very hardra állítottam a nehézséget, ám újra az optipons képernyőre váltva ki kell ábrándulnom. **Hát ez lenne az a híres technikát igénylő játszhatóság, a kivédhető ütésekkel?** A továbbiakban leginkább a következő technikákkal boldogultam: amilyen gyorsan csak tudtam, nyomtam mindent, amit értem, vagy például Sonyat választva szinte kizárólag csak a lábbal átdobást használtam. Összegezve: **sokféleképp lehet eredményesen játszani, egy azonban biztos, hogy szép technikás játékkal nem.**



Nem a fotós keze remegett meg, hanem Jax lendült támadásba.



A gyengébbik (?) nem küzdelme.





Repül a nehéz tűzlabda, ki tudja hol áll meg.





Itt, a VS képernyő alatt vihetők be a titkos kódok.

TITKOS KÓDOK, CHEATEK

Noha a **speckókat és a fatalityket** már a '95/9-es számunk mellékletében leközöltük, mégis az 576 Shop telefonvonalát mostanában szinte már hűteni kell, mivel mindenki a titkos kódok felől érdeklődik. Mint ismeretes, a **VS képernyő alatt bevihető kódokról van szó** (két játékos esetén), amikkel titkos cheatek aktivizálhatók. Nos, ha minden igaz, már a mostani mellékletünkben is találhattok néhányat ezek közül. Ez a néhány persze közel sem az összes, tehát a jövőben amint csak megtudunk valamit, ígérjük, le fogjuk közölni. Ebben persze Ti is szervesen részt vehettek, **ha tehát rájöttök valamire, ne habozzatok tollat és papírt ragadni...**

MORTAL KOMBAT MOVIE


Goro a legmodernebb technika segítségével szinte életre kel.

Mint arról már beszámoltunk, Amerikában elkészült a verekedős videojátékok koronázatlan királyának, a Mortal Kombatnak a filmváltozata. Hogy valóban "ő" e a király, azt sokan - köztük én is - megkérdőjelezem, az azonban immár tény, hogy a MK sorozat első automatájának megjelenése, azaz **1992 óta már több mint 1 milliárd $-os (!) bevételt hozott a forgalmazóinak**, s ezzel jelenleg a világ legsikeresebb videójátékának lehet tekinteni. A filmváltozattal a **New Line Cinema** (Tini Ninja Teknőcök, True Lies, A Maszk) a nyáron készült el, Amerikában már el is kezdték vetíteni, **kis hazánkban való bemutatása pedig az év vége felé, esetleg jövő év elején várható.**

A CSELEKMÉNY

A film történetében a három pozitív földi szereplő, **LIU KANG, JOHNNY CAGE**, és **SONYA BLADE** személyiségét emelték ki, az ő szemszögükből követhetjük nyomon az eseményeket, az ő kezükben van az emberiség sorsa. A három földi halandó útját a hatalmas Vihar Isten, **RAYDEN** egyengeti, megtanítja őket, hogyan kerekedjenek felül a legbelsőbb félelmeiken, s megvilágosítja őket, hogy a Mortal Kombat tornán sokkal több forog kockán, mint a személyes végzetük, s hogy küzdelmüknek nem a halálról, hanem az életről kell szólnia.

Ennek érdekében mindegyiküknek egy sereg váratlan rendkívüli körülmény között kell helytállnia, s megverekedni emberfeletti tulajdonságokkal rendelkező ellenfeleikkel a sivár párhuzamos asztrálsíkban, a Külvilág birodalmában. A sötét varázsló, **SHANG TSUNG** vezetésével félelmetes ellenfeleik ugyanilyen rendkívüli elszántsággal szállnak harcba, hogy megnyerjék a tizedik Mortal Kombat versenyt. Ebbe a csoportba tartozik a rettenetes négykarú Shokan Herceg, **GORO** is, aki már kilenc generáció óta veretlen, s ha most is sikerül neki győzedelmeskednie, megnyílnak a dimenziós kapuk a Föld felé, s a Sötétség fog uralkodni a Földön az idők végezetéig.

Három halandónknak azonban van még egy titkos fegyverük, a gyönyörű **KITANA** Hercegnő. Shang Tsung és a Császár tudtán kívül Kitana úgy gondolja, itt az ideje hogy érvényesítse jogos követelését a Külvilág koronájára. Úgy tűnik, a Mortal Kombat játékok és a három mindenre elszánt halandó a legjobb lehetőség, amire már régóta várt, a legjobb alkalom, hogy újra a szépség és a békesség uralkodjon a jelenleg sivár Külvilág birodalmán.

A SZEREPOSZTÁS

A siker érdekében a New Line Cinema nem bánt szűkmarkúan a büdzsével, tehát futotta a mostanság népszerű sztárokra. Lássuk hát a szereposztást.

A Föld védelmezőjét, a hatalmas Vihar Istent, azaz Raydent **Christopher Lambert** alakítja, akit a nagyközönség azt hiszem a Hegylakó sorozatból ismer leginkább.

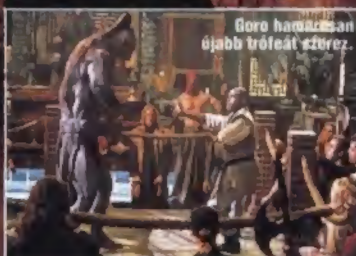
A tízezer éves - bár nem látszik meg rajta - Kitana hercegnőt az egzotikus szépség, **Talisa Soto** játssza. Ő a magyar közönség számára nem túl ismerős, bár már egy James Bond filmben, a License To Killben már láthattuk feltűnni. Az öntelt amerikai szupersztárt, Johnny Cage-t **Linden Ashby** személyesíti meg, akit tavaly a Wyatt Earpben Kevin Costner mellett láthattunk. A gonosz Külvilági varázslót, Shang Tsungot **Cary-Hiroyuki Tagawa** alakítja, akinek tehetségét szintén a License To Killben csodálhattuk meg, de szerepelt már több más ismert sorozatban is, mint pl. a Bay Watchban, vagy a Star Trekben. Az amerikai hadsereg különleges csoportjának tisztjét, Sonya Blade-et a gyönyörű **Bridgette Wilson** játssza, őt eddig az Utolsó Akcióhősben láthattuk feltűnni Arnold Schwarzenegger oldalán. Az erős és komoly harcost, Liu Kanget egy valódi harcművész, **Robin Shou** alakítja. Shou szintén már több filmben is játszott, ám ezeket a filmeket nem igen mutatták be Magyarországon.

Rayden szerepét Christopher Lambert játssza

EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

A parádés szereposztás persze még édeskevés lenne egy ilyen filmhez, tehát természetesen mozgósították a legkeresettebb látványtechnikusokat is. A vizuális effektusokért az az **Alison Savitch** kezeskedik, akinek többek között a Terminator 2, a Dracula, vagy az Árnyék látványosságait köszönhettük. **Tom Woodruff** és **Alec Gillis** - akik például az Alien sorozat szörnyeit keltették életre - pedig Goro megalkotásával állításuk szerint az eddigi legfejlettebb animációs kreatúrát hozták létre, amit valaha mozifilmhez használtak.


A játékból már jól ismert küzdőtér.

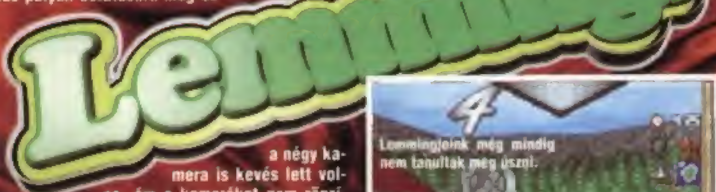

Goro hamarosan újabb trófeát szerez.


Sonya legádázabb ellensége: Kano.


A díszletek is profi munkáról tanúskodnak.



[illegible] **SONY Playstation ára** [illegible] **jelentősen közeledett a megfizethetőség felé.** [illegible] **nő a következő generációs konzol-tulajdonosok száma** [illegible]



A Playstation egyik legfőbb erőssége a real time-os 3D-s grafika, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy a megjelent játékok legalább fele ilyen megoldással készült. Az is közismert, hogy a Psygnosis csatlakozott a Sony-hoz, tehát mindezek alapján szinte magától értetődő, hogy a cég legsikeresebb sorozata, a Lemmings is kilépett a 2 dimenziós világából.


A virtual lemming opcióval elvegyülhetünk a tömegben.

HOGY IS NÉZ KI EZ A GYAKORLATBAN?

A vektort említve, sa meg a képeinkre pillantva a grafika minőségét mindenki maga elé képzelheti a játékot, ám mi a helyzet az irányíthatósággal? A pálya átláthatóságához természetesen **egy nézőpont kevés lett volna**, ezt tehát úgy oldották meg, hogy a pályák különböző részein kamerákat helyeztek el, mi pedig ezek között **váltogathatunk**. Persze a hatalmas pályák belátására még ez a négy kamera is kevés lett volna, ám a kamerákat nem rögzítették, tehát oda vihetjük őket 3D-ben, ahova akarjuk. Némelyik pályán azonban van egy-két hely, ahova a kamerákkalegyszerűen "nem férünk be". Erre az eshetőségre a készítők egy zseniális lehetőséget alkottak: a **virtual lemming** opcióval belebújhatunk az egyik lemming bőrébe, s ott menetelhetünk a többiek között. Maguk a cselekvés ikonok a tapasztalt lemmingeseknek már ismerősek lesznek, de a kezdőket sem fog-ják zavarba hozni, csupán - a 3D-nek köszönhetően - egy új ikont láthatunk, a Turnert, amivel az általunk megjelölt irányba terelhetjük a lemmingjeinket.

IRÁNY A KIJÁRAT, LÉPÉS IN-DULJ!

A játék célja egyébként egy jottányit sem változott: az ikonokkal kiadott parancsokkal lemmingjeinket **[illegible]** kell adott idő alatt a pályák kijárataihoz elvezetni. A pályákon azonban immár a tereptárgyakat is igénybe veszik lemmingjeink, így például **gumiágyakon szökellnek**, vagy **drótkötélen ereszkednek le**. A középkori váraktól kezdve az egyiptomi piramisokig **10 féle világban**,


Lemmingjeink még mindig nem tanulták meg úszni.

összesen 80 szinten keresztül caplatnak a kis rágcsálóink, plusz találhatunk **még 20 szint gyakorló pályát**. A Psygnosis tehát ismét remek logikai játékot alkotott, s mivel PS-X-en egyelőre ez az egyetlen a maga nemében, garantált a siker.

novastorm

A Novastorm PC-n már régen megjelent, s talán többen fel is teszik a kérdést, minek kell konverziókra pazarolnunk az értékes oldalakat. A Novastorm esetében azonban **más a helyzet**: a két verzió nagyjából annyiban hasonlít egymásra, hogy a Playstation változatban is ugyanolyan Scavenger 4 űrhajót irányíthatunk, s itt is feltűnnek a PC-s verzióból ismert főellenségek.

GYÖNYÖR A KÖBÖN

Az alapsztori tehát ugyanaz a **robotlázadásos történet**, ám ezen túlmenően mindent újra írtak. A grafika eszméletlenül szépre sikeredett, **pixeleket sehol sem fedezhetünk fel**, a tájak változatosak, s immár **nem csak színes háttérként szolgálnak**, hanem nagyon is oda kell figyelnünk, merre akarunk egy-egy sziklát vagy cseppkövet kikerülni. Az ellenfelek is gyönyörűen animáltak, **részletesen kidolgozottak**, s a különböző grafikai effektusok sem mindennapiak. A pályák száma is növekedett, tehát több főellenséggel fogunk találkozni, így hát nem csoda, hogy a **játék csak 2 CD-re fért rá**. A játékmenet sem a régi: a szükséges mennyiségű tokenek felvételével a jobb fegyverek automatikusan aktivizálódnak, s elhalálozás esetén sem veszi el őket a gép. **Apropó elhalálozás**: ráadásul egy-egy élet elvesztésekor mindig ugyanott folytathatjuk a játékot, ahol abbahagytuk.


A sok lövedéktől néha azt se lehet látni, mi történik.


Ezzel a fégonosszal már PC-n is találkozhattunk.

AZ ÉRTÉKELÉS

Szerencsére egyik főellenség sem túlzottan kemény (igaz a mi hajónk is könnyen sérül), így a játszhatóság, az irányíthatóság és a látvány terén tehát **abszolút No.1** az anyag. Ám zeneileg - legalábbis a véleményem szerint - mintha elhanyagolták volna. Eleve a csatazaj túlságosan elnyomja a muzsikát, néhány átvezető résznél pedig egyszerűen nincs is zenei aláfestés. Ennek ellenére persze egy biztos: a műfajában jelenleg a **Novastorm a király**.

PS-X NEWS

CITY OF THE LOST CHILDREN

A cím már bizonyára ismerős sokaknak, hiszen magyarra fordítva annyit tesz: **Az elveszett gyerekek városa.** Igen, arról a filmről van szó, amit már nálunk is régóta játszanak a mozik, mivel a film rendezője, Marc Caro a játék készítésébe is besegített.





A sötét, túliparosodott jövőben játszódik a történet, egy szomorú, de gonosz pasasról, Krankról szól, akinek - mivel klónozással állították elő - nincs lelke, s így nem képes álmodni. Ezért gyerekeket raboltat el, s az olajfúrótornyában az ördögi gépezeteivel **megpróbálja ellopni a gyerekek álmát,** hátha ily módon visszanyerheti a fiatalságát.

A városban él azonban **One**, az ártatlanul bárgyú, de bivalyerős és rettenthetetlen erőművész, aki kisöccse, **Denree (Zabás)** megkeresésére indul, akinek szintén nyoma veszett. Útja során találkozik egy csapat vadóc árva gyerekkel, kiknek vezetőjük **Miette (Picur)**, egy kislány. Veszélyes kalandjaik során egyre szorosabb barátság alakul ki a férfi és a lány között.

Az előzmények tehát ezek lennének, maga a játék pedig egy Alone in the Dark stílusú anyag lesz, csaknem **száz helyszínnel**, több mint 50 **motion capture** technikával készült 3D-s szereplővel. **(Várható megjelenés: '96. második negyedévében)**

KRAZY IVAN

A változatosság kedvéért a Krazy Ivanban is a jövőben, 2018-ban járunk. A Földet egy idegen civilizáció **brutálisan leigázta**, a meghódított területeket szinte áthatolhatatlan erőpajzsokkal vették körül. Úgy tűnik, az emberiségnek végleg befellegzett. Az utolsó reménység: egy csoport orosz tudósnak sikerült megtörnie az idegen energiamezőt, így bejuttatni **egyetlen embert** - s természetesen nem egy diplomatát...





Krazy Ivan egy **öngyilkos küldetést** vállalt magára: megsemmisíteni az idegen támadókat, s kiszabadítani az emberi túlélőket.

Ennek persze nem puszta kézzel kell nekivágnia, hűséges társa a 40 láb magas hatalmas **mechwarrior páncélöltözete** a legmodernebb fegyverekkel felspécizve. A játékban a csodálatos **texture mapped** terepeken be kell járnunk tehát Oroszországot, a Közel-Keletet, Európát, Amerikát és Japánt, hogy végül teljes sikert arassunk. **(Várható megjelenés: '96. január)**

DEF CON

2205-öt írunk. A világot politikailag és gazdaságilag hatalmas **transzgalaktikus vállalatok** irányítják, köztük az egyik legnagyobb a Tyron Corporation. Rengeteg bányát üzemeltet a világegyetem különböző pontjain, melyek védelmét a Tyron Fegyvergyártó Részlege biztosítja. Defcon 5-on már 200 éve nem volt idegen támadás, teljes a béke, ami persze a fegyver részlegnek nincs ínyére. A Tyron főnöksége egy határoz, kivonják a személyzetet az űrállomásról, s automatikus védelmet állítanak üzembe.





A játékban egy **cybertechnikust alakítunk**, akinek nem is lenne problémája az állomás üzembehelyezésével, ám hirtelen **idegen támadás éri a bázist.** Egy akciójátékkal van dolgunk, ám a feladat mégsem olyan egyszerű, ugyanis a program **stratégiai és kaland elemekkel is fűszerezve van.** Az ellenség irtásán kívül üzembe kell helyeznünk az állomást, s közben bizonyítékokat is kell gyűjtenünk, mivel a támadás mögött egy szabotázsakció húzódik.

A készítők mindezt káprázatos, **renderelt grafikával és full motion videojelenetekkel** fogják tálalni, ígéreteik szerint maximálisan kihasználva a hardware nyújtotta lehetőségeket. **(Várható megjelenés: '96. január)**

PARASITE

A Parasite-hoz elég **bizarr történetet agyaltak ki** az alkotói, ami nagyjából a következő: egy kis arkansasi falu bárjában főhősünk, Jack békésen kortyolgatta a sörét. Még nem sejtette mi vár rá: amint lehajtotta az italát, **valami megfertőzte**, az arcán hólyagok jelentek meg, a körülötte állók rémülten bámultak rá, majd fenyegetőleg indultak feléje. Jacknek csak egy lehetősége maradt: **menekülni.**



Szegény Jack nem sejthette, hogy egy földönkívüli rendőr épp azokban a pillanatokban a mi planétánk felett repked, néhány bűnöző után kutatva. Az idegen kis űrhajója felmondta a szolgálatot, s a pilótának is csak annyi ideje maradt, hogy katapultáljon, ám szerencsétlenségére egy pohár sörben kötött ki...

A programban tehát **Jacket és a kis parazitáját irányítjuk.** A legkülönbözőbb ellenfelekkel kell megküzdenünk, megtalálnunk a földönkívüli gazfickókat, s megszereznei az extrém erőt adó, ám ördögi külsőt nyújtó **mutáció elleni gyógyszert.** Több mint 300 képernyőt járhatunk be a gyönyörű grafikájú, **3D-ben modellezett épületek** között, miközben blue-box technikával felvett digitalizált manusokat püfölhetünk. **(Várható megjelenés: '96. február)**



SUPER MARIO WORLD 2
YOSHI'S ISLAND

Mario, pontosabban Yoshi legújabb kalandjait négyéves fejlesztői munka előzte meg, amit ugyanaz a Shigeru Miyamoto vezetett, akinek az összes eddigi Mario-játékot köszönhettük. Egyes hírek szerint egyébként a játék már egy éve elkészült, csupán azért nem dobták piacra, hogy ne rontsák a Donkey Kong elsöprő sikerét. Nos, végre a kezünkben tarthatjuk a játékot, s immár nyugodtan megállapithatjuk: sok 32 bites játékot messze felülmúl az a csoda.

VISSZA A MÚLTBA

Amint behelyezzük a kártyát, s áram alá helyezzük gépünket, egy frankó kis intróban követhetjük végig az előzményeket. A múltban járunk, a még csecsemő Mariot és Luigit éppen kézbesitené a gólya a szüleikhez, amikor a gonosz varázsló, Kamek - mivel a jövőbe tekintve észrevette, hogy Mario fogja a sötét Koopa királyságot felszabadítani - megpróbálja elrabolni az ikerpárt. A művelet azonban csak félig sikerül, az egyik bébi a tengerbe esik, pontosabban egy kis szigetre. Mario a Yoshik szigetén landol, akik elhatározzák, hogy egymást váltva eljuttatják a gyereket a céljához.

A JÁTÉKMENET

Mint azt már a történetből sejteni lehet, ezúttal nem Mariot irányítjuk, hanem Yoshit. Összesen hat nagy pályán, amelyek mindegyike nyolc kisebb szintre oszlik, kell keresztülvinnünk a csecsemőt. A cél: a pályák végéig eljutni, ahol a Yoshik egymást váltják. Energiánk ezúttal sincs, hanem ha hibázunk, Mario leesik Yoshi hátáról s a gép elkezd visszafelé számlálni. Ha a számláló nullára ér, Mariot is elrabolják Kamek csatlósai, azaz egy élet elveszik. Szintén életet vesztünk, ha Yoshi lávába, vagy szakadékba esik. A már említett számláló egyébként tíztől kezd visszaszámlálni, ha azonban csillagokat veszünk fel, akár 30-ra is növelhetjük.



Ha Yoshi megsérül, az ordító csecsemő egy buborékban kezd repkedni, s gyorsan el kell kapnunk mielőtt a számláló nullára ér.

EGYÉB ÚJÍTÁSOK

A játék grafikája egyszerűen csodálatos, mintha nem is egy videojátékot néznénk, hanem egy rajzfilmet. A megjelenésen kívül azonban a játékmenet is fantasztikusan alakult: minden szint teljesen más, mindegyikből más-más típusú feladatokkal találkozunk. A Super-FX chipnek köszönhetően egyes akadályok kiemelkednek a két dimenzióból: például hatalmas deszkalapok csapódnak ki felénk, s ha éppen ott tartózkodunk, Yoshink szépen felkenődik rájuk. Több pályán az egész háttér mozgásban van, s akkor még nem is szóltam a fél képernyőt betöltő, nem csak ugrándozó, hanem szépen animált főellenségekről. Ezt egyszerűen tényleg látni kell. Az ellenségekkel szemben használhatjuk a jól bevált ráugrásos módszert, vagy a kisebbeket fel is falhatjuk. A bekapott ellenséget újra kiköphetjük, vagy a joyt lefelé nyomva tojásokat gyárthatunk belőlük, amikkel azután "lövöldözni" lehet. Ezen kívül még lehetőség van speciális tárgyak használatára is (a Pause képernyőn választhatók ki), mint például köpködhetünk dinnyemagot, stb... Néhol különböző buborékokra bukkanhatunk, amiket felvéve Yoshink különféle járművekké, mint például helikopterré vagy kisautóvá tud átalakulni. Bár egy-egy pályán nyolc szintet találunk, ezeken kívül, ha az összes csillagot, pénzt, virágot begyűjtjük két extra szint is megjelenik a térképen, tehát valójában 60 szintet találunk a kártyán. S ezzel még mindig nincs vége: ha megkeressük a pályákon található kapukhoz a kulcsokat, különböző extra aljátékokhoz jutunk, valamint ha a pálya végi rulettkeréknél Fortuna ránk kacsint, még más szerencsejátékokkal is próbálkozhatunk, s mindezekben különböző bónuszokat, életeket nyerhetünk.



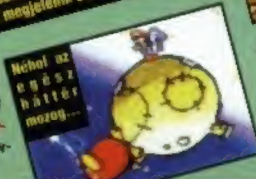
Az FX chipnek köszönhetően csodálatos 3D-s poligonos akadályokkal találkozhatunk.

MARIO VISSZATÉRT! S MICSODA VISSZATÉRÉS!



Ha mindent 100%-osan begyűjtünk, a térképen megjelenik a plusz 2 extra szint is.

A hatalmas "szörnyek" legyőzési módszere nem mindennapi: erről az úrról például a gatyáját kell lefejtenünk.



Néhol az egész háttér mozog...

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

A MINŐSÍTÉS

A Yoshi's Island az a játék, amelyről sok más vetélytársa példát vehetne. Látszik, hogy Miyamoto ismeri a közönség igényét, még olyan apró részletekre is ügyeltek, hogy például a guritgatható köveknél, ha féloldalasan állunk rájuk, lassanként elindulnak, amerre a súlyunk kényszeríti őket, s ha rajta akarunk maradni, "egyensúlyoznunk" kell. Igen valószínűnek tartom, hogy a Donkey Kong után ez lesz az a játék, amit minden platformjáték rajongó begyűjt.

Meddig kell még várnunk rá? Megéri türelmesnek lenni?

NINTENDO ULTRA 64

Az utóbbi időkben valószínűleg sokakban felvetődik a kérdés, melyik következő generációs gépet válasszák. Jelenleg kétségtelen tény, hogy a hardware erőssége és a már megjelent játékok egyelőre a PS-X mellett szólnak, erős a gyanúm azonban, hogy ma Magyarországon csak kevesek engedhetnek meg maguknak egy ilyen csodamasinát, tehát én azon a véleményen vagyok, érdemes még pár hónapot várni az Ultrára. (A gép a legutóbbi hírek szerint Japánban már idén december 1-én megjelenik, Európába azonban csak '96 áprilisára várható.) Hogy tényekkel is igazoljam magam - meg mivel egyébként is sokakat érdekel a téma - most következzen a hardware immár biztos forrásokból származó részletesebb ismertetése.

Mindenek előtt azonban exkuzálnom kell magamat, mivel a múlt számban a 3DO rovatban az Ultrával kapcsolatban egy szám tévesen jelent meg, ám aki figyelmesen olvassa a most következő adatokat, úgyis észreveszi majd.

CPU

64 bites 100MHz-es R4200 RISC chip, műveletvégzési sebessége: 100MIPS (100 millió művelet másodpercenként).

MEMÓRIA

3Mb RAM, ám az igazi erősség a 128 bites buszt használó Rambus DRAM rendszer, amivel a gép adatátviteli sebessége 500 Mb másodpercenként. Memóriabővítésre is van lehetőség, ám erről még nem tudunk részleteket.

GRAFIKA

64 bites DSP chip/-100MHz, műveletvégzési sebessége: 100MFLOPS (100 millió lebegőpontos számítás másodpercenként). 16, 24 és 32 bites grafikákat képes kezelni, a képfelbontások:320x224, 512x448, 640x480,1024x768, 1280x1024 (ez utóbbi kettőhöz HDTV, azaz nagy felbontású TV szükséges). 100.000 poligont tud generálni full grafikával (texture mapped, árnyékolt stb...) másodpercenként, mindezen effektusok nélkül viszont ez a szám elérheti az 500.000-et, esetleg még többet. Ez a chip egyébként az egyik legfőbb erőssége a gépnek, a fejlesztőknek valószínűleg - mint annak idején a SNES Mode7-je esetében - még évekre lesz szükségük, hogy 100%-ig kihasználják.

HANG

64 bites DSP chip/44,1KHz, 64 hangcsatorna.

VIDEO

Csak a szabványos RF és RGB kimenetek.



ADATHORDOZÓ

Cartridge alapú: 64, 128, 256, és 512 Mbit-es kártyák (512 Mbit = 64 Mbyte). 30:1-es sűrítés, amiből azonban a játékos a Rambus technológiának köszönhetően nem fog érzékelni semmit, tehát a "Loading" vagy a "Stand by" feliratok ismeretlenek lesznek.

IRÁNYÍTÓ

Az Ultra 64 irányítója valami forradalmian új dolog lesz, amit kifejezetten a 3 dimenziós játékokhoz fejlesztettek ki. A legfrissebb információink szerint külsőre leginkább a Virtual Boy irányítójához lesz hasonlítható. A jobboldalon hat gombot lehet majd találni, felül a szokásos left-right gombokat, s középen egy Start gombot (Select nincs). A forradalmi újítás azonban a szintén középen található joystick lesz, amelyre így a bal-, és jobbkezesek egyaránt kényelmesen ráhelyezhetik a hüvelykujjukat. (Tehát nem egy karra kell gondolni, hanem egy nagyobb gombra, ám az egyszerűség kedvéért maradjunk a joystick elnevezésnél.) Nos, ezzel a joystickkal tulajdonképpen egy második irányító lesz a joypaden. Hogy képet alkossunk az ebben rejlő lehetőségekre: képzeljük magunk elé a Doomot, amint a mászkálás közben "fejünkkel" arra tekinthetünk, amerre csak akarunk. Ezeken kívül még lesz egy tizedik gomb is, ami az irányító alján kap helyet, mely valószínűleg a legkényelmesebben elérhető gomb lesz, s egyszerű tűzgombként fog funkcionálni a lövöldözős anyagokhoz.

AZ ULTRA DRIVE

Az Ultra 64 képességeiben kételkedők a legtöbbször a CD-ROM-ot hiányolják. Nos, a Nintendo ebben a tekintetben is már egy lépéssel előbbre jár a vetélytársainál, ugyanis '97-re egy Magneto Optical Storage Drive kiadását tervezi. Erről a rendszerről tudni kell, hogy az egyik legmodernebb adattárolási módszer, ám ezzel összefüggésben nagyon magas a meghajtó előállítási költsége. Ám ha a Nintendo a 64bites chip költségeit is minimálisra zsugorította, miért ne járna sikerrel ezen a téren is? Az új drive hihetetlen képességekkel fog rendelkezni: az adatátviteli sebesség 2,44Mb lesz, ami a Playstation vagy a Saturn dupla sebességű drivejának hatszorosát jelenti. Mindemellett a hozzá való diskek írhatók/olvashatók (a kalózok szeme most valószínűleg felcsillant), ráadásul magának egy disknek az előállítási költsége jóval kevesebb mint egy CD-é. A gép ára a tervek szerint nem lesz több mint az Ultra ára, s meg nem erősített információk szerint egy disk tárolókapacitása megközelítőleg 1,2 gigabyte (!) lesz.

A KONZEKVENCIA

Nagyon úgy néz ki, hogy a 3DO M2-je teljesítményét tekintve ugyan felül fogja múlni az Ultrát, ám ugyanez sajnos az árára is vonatkozik. Az U64, mint azt már korábban említettük, 250$ alatt lesz, tehát ilyen árfekvésben biztos, hogy nem fogunk találni hasonló képességű gépet. Végül még egy érdekesség: a Silicon Graphics szakértője szerint 10 évvel ezelőtt egy hasonlóan kimagasló hardware-rel rendelkező berendezés darabára 14.000.000 (azaz tizennégymillió) dollár körül lett volna. Jól olvastátok, 1 darab gépről van szó.

A franciák ismét bebizonyították, hogy náluk a minőség az elsődleges.

TINTIN

Úgy gondolom, már Magyarországon sem cseng ismeretlenül Tintin neve, hiszen főszereplésével nem csak számos képregény, hanem rajzfilmek és videójátékok is megjelennek.


A szállodában még a takarítónők is veszélyesek.

Tintin fiatalos külseje ellenére már jócskán benne van a korban, hiszen kis fehér fox-terrier kutyájával, Snowyval elsőként 1929. január 10-én a "le Vingtième Siècle" című kis belga napilap mellékletében tűnt fel néhány illusztráció erejéig. Hergé, Tintin szülőatyja hősét a saját valós környezetébe helyezte, ezért van az tehát, hogy Tintin a "le Petit Vingtième" (ez volt a melléklet címe is) riportereként járta be a világot. Kalandjairól az első album 1930-ban jelent meg "Tintin kalandjai, a Petit Vingtième riportere Szovjetunióban" címmel, és nyomban nagy sikert könyvelhetett el. A következő 10 évben 8 "Tintin és Snowy" történet látott napvilágot, melyekben folyamatosan tűntek fel a mára már szintén közismertté vált mellékszereplők: a Thompson testvérek, Haddock kapitány, Calculus professzor, Castafiore Bianca, Rastapopoulos, stb... Tintinnek természetesen állandóan minden bajjal meggyűlik meg a baja gazfickókkal, banditákkal és hasonlókkal gyűlik meg a baja, de persze bátor kiskutyájával minden helyzetből kivágja magát. Végülis Hergé összesen 24 epizódot írt meg Tintin kalandjairól, melyek mára már 52 nyelven több mint 100 országban kaphatóak, s mi sem bizonyítja jobban a sikert, mint hogy minden 12 másodpercben a világon elkel egy Tintin album. Sajnos a magyar közönség még nem nagyon ismerheti ezt a kedves figurát, lévén hogy eddig még nem sok magyar nyelvű Tintin képregénnyel találkoztam, bár lehet, hogy sokaknak mégis ismerős hősünk neve, mivel a rajzfilmváltozatból már néhány részt a Magyar TV is sugárzott. Na de most már inkább térjünk rá a játékra!

A TÖRTÉNET

Tintin épp jól kiérdemelt szabadságát tölti Svájcban, amikor levelet kap egy régi barátjától, Changtól, hogy hamarosan Európába látogat, miután egy rövid kitérőt tesz Katmanduba. Nem sokkal később azonban hősünk értesül róla, hogy Chang gépe lezuhant nem messze Katmandutól a hegyekben. Tintin a következő éjjelen álmot lát, miszerint Chang túlélte a katasztrófát, tehát nyomban összepakol, s Haddock kapitánnyal azonnal Tibetbe indul. Megérkezvén kezdődnek csak az igazi nehézségek: megtalálni a szerencsétlenség helyszínét, ehhez persze rengeteg akadályt kell leküzdeni, miközben ráadásul a hegyekben kószál a félelmetes Yeti is...


A játszadozó kölykök elől jobb félreállni.

AZ AKCIÓ MENETE

Tintin irányítását akkor vehetjük át, amikor Kínában megismerkedik Changgel: vonata egy kis kényszerpihenőt tart a Jangtze mellet, mikor is hősünk egy fiatal srácot vesz észre a folyóban fuldokolni. A teendők tehát: eljutni a mozdony előtti kőomláshoz, s ott a vízbe vetni magunkat. Hogy ezt véghez vigyük, az akadályokat kétféleképp kerülhetjük ki: átugorhatjuk őket, vagy a 3D-s térben - magunk felé húzva a joyt - félrehúzódhatunk a veszélyek elől. Ezeken kívül minden pályán találhatunk majd különböző használható tárgyakat, mint például a vonatnál a ládákat, amiből a leomlott hídra rádobva egyet, azon keresztül tovább tudunk jutni. A játékmenet egyébként minden pályán azonos: minden helyszínen meg kell keresni a mellékszereplőket, akikkel beszélgetnünk kell, s ha már mindent megtettünk az adott pályán, automatikusan mennek tovább az események. A szereplők az események menete szerint tűnnek fel a pályákon, vagyis egyszerre mindig csak egy dolgot tudunk majd tenni, tehát eltokodni azt hiszem nem fog senki.


Katmanduba érkezvén a "száguldozó" bringásokra kell ügyelnünk.

MILYEN FÁBÓL FARAGTÁK TINTINT?

Az Infogrames minden tekintetben hozta a tőle megszokott színvonalat: szépen scrollozódó csodálatos színes, változatos hátterek, remek grafikájú és animációjú szereplők, s tökéletesen a helyükre illő hanghatások. Ha tehát valaki csak nézi a játékot, minden tekintetben elégedett lehet. Ha azonban játszani is akar vele, akkor mindenképp készítsen ki a gép mellé egy pohár vizet néhány nyugtató társaságában. Az Infogrames ugyanis nehézségileg sem adta lejjeb a tőle megszokott mércét, sőt... A játékba valószínűleg nem véletlenül tették be az újítást, hogy bizonyos időnként a gép figyelmeztet minket, hogy már túl régóta bámuljuk a képernyőt, most már pihenjünk egy kicsit. A tanácsot pedig érdemes megfogadni, s ezt saját tapasztalatból mondom: én köztudottan birka türelmű ember vagyok, de a játékmenettől sokszor nálam is már az epilepszia kezdeti jelei voltak tapasztalhatók. Azt ugyanis még természetesnek vettem, hogy a vonaton az összes hordár azt lesi, mikor vághat kupán egy termetes csomaggal, s még azt is elhittem, hogy a házak ablakaiból pont akkor fordulnak le a virágcserepek, amikor alattuk tartózkodok, ám azt már egyszerűen képtelen voltam felfogni, hogy a Katmandu utcáin szállingózó szemét hogyan tudja halálra sebezni szerencsétlen Tintinemet.

STREET FIGHTER II

GAME BOY

HA BUNYÓZNI AKARSZ, MENJ KI AZ UTCÁRA! - MONDJA ANYUCI A KISFIÁNAK, HISZEN MÁR Ő IS TUDJA, HOGY MEGJELENT AZ SF2 GAMEBOY VERZIÓJA

Miközben a Mortal Kombatnak már a negyedik részét fontolgatják, úgy tűnik, a Capcom üdvöskéje **a Street Fighter II nem akar tovább lépni ennél a kettesnél. Már számtalan update, turbo változat jelent meg**, mára szinte már minden gépre létezik SF2, ezúttal pedig a Gameboy következett a sorban. A maga idejében, a játéktermi SF2 kétség kívül a legjobb volt a maga neméban, de hát **hogy sikerült ezt átvinni egy hordozható kis gépre**?

KÜLÖNÖS VERZIÓ

A Gameboy változat minden tekintetben elég furcsára sikeredett, ám **sajnos inkább hátrányára változott**. Ezúttal mindössze csak kilenc harcos közül választhatunk: **Ken, Ryu, Chun Li, Guile, Blanka, Zangief, Balrog, Sagat és M.Bison** közül. Mint látható, ebben a kilencben maguk a nagymesterek is, és még az őrült diktátor, Bison is benne van, tehát mind a hagyományos, mind az újabb szereplők közül jónéhány hanyagolva lett.

Mivel Bison is választható karakter, így azt hiszem mondanom sem kell, hogy **nincs végső küzdelem, s a megnyerése is csak egy gratulációból áll.**

A grafika nagyon szép lett, a Gameboy négy színéből a **16 bites konzolokat megközelítő minőségű háttereket sikerült kihozni**, s a figurák is szép nagyok, és **jól megrajzoltak**. Ám amint elindul a játék, láthatjuk, hogy ennek mi lett az ára: **az akció elég lassú**, csak pillanatokkal később reagálnak a figurák a gombokra, de ami még lényegesebb, az **animáció szörnyen darabos**.

Az irányítás a gombok hiányának köszönhetően eléggé leegyszerűsödött (vagy inkább úgy fogalmaznék, hogy visszatért a kezdetekhez), de legalább szerencsére **a meglévő karakterek speciális mozdulatainak nagy része** megtalálható ebben a verzióban is. Ezek egyébként is le pontosan vannak írva a kézikönyvben, tehát ezekkel most nem foglalkozom.

A LEHETŐSÉGEK

A játékban indulhatunk **NORMAL** módban, így hagyományosan végig kell küzdenünk magunkat a többi karakteren, s mint már mondottam, a jutalmunk csak egy gratuláció lesz. A **VERSUS** opció talán a legértékesebb az egész játékból, hiszen azt hiszem minden verekedős anyag egy haver ellen a legélvezetesebb. A kétjátékos üzemmód két gépet linkelve és Super Game Boy-on keresztül is lehetséges. A **SURVIVAL** mód egy érdekes lehetőség, ilyenkor csak egy menetben kell győznünk, ám a következő ellenfél ellen ugyanazzal az energiával kell majd kiállnunk, igaz azért egy kicsit töltődik előtte. A játéknak akkor van vége, ha elfogy az energiánk, ilyenkor nincs continue se. A főmenüben végül az **OPTIONS**-szel a nehézségi szintet állíthatjuk be, az idő limitet kapcsolhatjuk ki/be, s a zenéket és effekteket hallgathatjuk meg.

ÉRTÉKELÉS

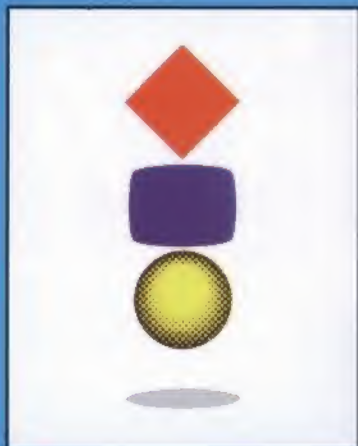
Mára a Street Fighter sorozat már egyébként is **erősen idejétmúlttá vált** - manapság ugyanis egy verekedős anyagból sem hiányozhatnak a különböző kivégzések és egyéb nyalánkságok - s ráadásul most egy ilyen konverzióval álltak elő. De ha már nem lehet 100%-osan átírni valamit erre a kis gépre, akkor inkább az extra grafikai effektusokat kéne elhagyni, mint ahogy azt a Primal Rage-ben tették, de semmiképp sem a sebességet, s ezzel összefüggésben a játszhatóságot csökkenteni, hiszen a pergő játékmenet a minimum, ami mostanában egy ilyen anyaggal szemben alapvető elvárás. Egyszerűen nem is érteni, mit akar még a Capcom ettől a második résztől, mely idestova már több mint három éves múltra tekint vissza, vajon **hány bőrt akarnak még róla lehúzni?**


Bison jellegzetes levitáló támadása.


Blankában túlteng a feszültség.


Ken tüzlabdás speckója kellemetlenül érinti Balrogot.

Van még egyáltalán olyan játékgép, amire nincs SF2?



3DO

R O V A T

Sokan hajlamosak lebecsülni a **3DO** képességeit: főleg a PC-sek előszeretettel nevezik kávézóasztalnak a formájára utalva, ám nekem mégis meggyőződésem, hogy az egy egyedülálló képességű gép, mely noha már többéves múltra tekint vissza, **még mindig versenybe tud szállni** a PC-vel, sőt még a legújabb konzol csodákkal is. (Ráadásul még mire lesz képes a 64 bites upgrade-del!) A becsmérlők legtöbbször a kevés szoftvert vetik a 3DO szemére - ebben még lehet, hogy van is valami, ám csak vessünk egy pillantást a megjelent játékokra, s azok minőségére, melyek szinte egytől-egyig utánozhatatlan, a 3DO-ra jellemző egyedi hangulatot árasztanak. Kiváló példa erre a most ismertetésre kerülő **Return Fire**, mely már önmagában is olyan profi játék, hogy sokan szinte csak miatta vették meg a gépet.



Kétjátékos módban a képernyő ketté osztódik.

FRENETIKUS ÉLMÉNY

A játék valóban mély benyomást gyakorol az emberre: egy Desert Strike stílusú játékot kell magunk elé képzelni, csakhogy itt nem kizárólag **helikopterrel**, hanem akár **tankkal**, vagy **rakétavetővel** is indulhatunk, sőt, még **dzsippel** is. Nos, a Desert Strike csodálatos terepéhez most képzeljük hozzá, hogy a **texture mapped grafika** segítségével minden kiemelkedik a síkból, s a kamera a járművünk sebességétől és irányától függően automatikusan zoomolgat a csatatérre. Mindez már önmagában is megaélvezetet biztosítana, ám a hangulatot még a tökéletes hangeffektek is fokozzák, s ami valóban páratlanná teszi a játékot, az a csodálatosan szóló **klasszikus zene**, ami a Dolby Surround technikának köszönhetően teljesen betölti a szobát, s a játékos tényleg megfeledkezik minden egyébről. Gondoljunk csak bele, amint Wagner dinamikus muzsikája, a "Valkürök Lovaglása" alatt bombázzuk helikopterünkkel az ellenséges területet: teljesen más élmény, mintha csak pár lövést meg robbanást hallanánk.



A tankunk hatására a sátrak egy kis átalakuláson mennek át.



A dzsip képes még a vízen is átkelni.

MIT KELL KERESNÜNK?

A játékban indulhatunk a **gép ellen**, de akár **ketten, osztott képernyőn**, egymás ellen is, mindez a lényegen nem változtat: a feladatunk - a már említett Desert Strike agyonbonyolított küldetéseivel szemben - mindössze annyi, hogy a szigeteken teljes pusztítást végezzünk az összes ellenséges bázison, melyek egyikén valamelyik épületben megtalálhatjuk az **ellenség elzsákmányolandó zászlaját.** Eddig a pontig a páncélos nehézfegyverzeté a szó, ám a zászlóért a dzsippel kell kimennünk, aminek utasai csak gránátot tudnak hajítani. A lőszer egyébként mindegyik járműhöz csak korlátozott számban áll rendelkezésre, s ha elfogy, minél hamarabb vissza kell menni a bázisra. Ezt persze ne várjuk meg, hanem már hamarabb forduljunk vissza, mert a visszaúton még biztos hogy néhány drone-t likvidálnunk kell. Ezek egyébként akkor akaszkodnak ránk, ha megállunk, tehát lehetőleg soha se hagyjuk abba a mozgást.



Ha megtaláljuk a zászlót, minél gyorsabban térjünk vissza a bázisra.

MAXIMÁLIS BELEÉLÉS

A program készítésekor a már felvázolt bombasztikus hangulat mellett ráadásul minden apró részletre ügyeltek: a felrobbant házakból túlélők csoportjai rohannak szanaszéjjel, s némelyik még néhány gránáttal is kedveskedik nekünk. Ezt persze mi is viszonozhatjuk: a tankkal keresztülmenve rajtuk szép kis piros pacákkal díszíthetjük a terepet. Ugyanezt megtehetjük mellesleg a sátrakkal is, de hasonlóképp cselekedhetünk minden más tereptárggyal is: a fák egy-egy jól irányzott lövéssel kidönthetők, s ha nem sajnáljuk a municiót, még a legnagyobb épületek is porig rombolhatóak.

EGY KIS SEGÍTSÉG

Az akció tehát nem túl bonyolult, csupán egyre figyelmeztetnék mindenkit: a szigeteket összekötő **pontonhidakon ne robbantsunk**, és mi se robbanjunk fel, mert ugyebár a következő életünkkel is valószínűleg arra kell mennünk, s a mélyvizet egyik földi járművünk sem kedveli.

Végül aki esetleg mégis nehezen boldogul a küldetésekkel, az próbálkozzon a következő cheatekkel: írjuk be kódszónak, hogy "**WOLF**" s máris az összes sziget bejárható. Ennek az "inverze" egyébként a "**ZZZZ**" kódszó. Ezen kívül csalhatunk még úgy is, hogy a játék közben lenyomjuk az "**L**", "**R**" és "**P**" gombokat egyszerre, mire egy menü jön be egy rakás technikai részlettel, valamint beállíthatunk egy cheat-et, amivel az első kilőtt épületben lesz a zászló. Ugyanitt még bekapcsolhatunk egy számlálót is, mely érdekességképpen a játék közben mindig mutatja, hogy hogyan esik le, illetve gyorsul a képernyőfrissítés. Egy régebbi számunkban mellesleg már találhattatok ehhez az anyaghoz egy sérthetetlenség cheatet is, ennél több tehát azt hiszem már nem is kell az élvezetekhez.

ERKEZÉSI OLDAL

PANIC IN THE PARK

PC Azt már megszokhattuk, hogy a játékok dobozaiban található CD-k száma nem mindig áll egyenes arányban a rajtuk lévő programok minőségével. Főleg az amerikai kontinensen egyre divatosabb, hogy vesznek egy kis sztárocskát, akivel telenyomják a CD-ket full motion videoval, s ezzel úgy gondolják minden fontosat meg is tettek, csupán egy dologról feledkeznek meg: hogy a játék szóljon is valamiről. A minap kaptuk kézbe a Time Warner Interactive legújabb remekét, a Panic in the Parkot, melynek dobozáról Erika Eleniak, a Baywatch - inkább kebleiről mint tehetségéről híres - sztárja pillantott ránk csábosan. A program Windows alatt fut, s csak 3db CD-re fért rá, tehát mondanom sem kell, egy interektív kalandról van szó, full motion videóval alaposan megspékelve. A nem túl érdekfeszítő történet egy vidámparkról szól, ami a tulajdonos nemrég bekövetkezett halálával, úgy tűnik, pusztulásra van ítélve. A megboldogultnak azonban van két ikerlánya (Erika Eleniak), az egyik a rosszat, a másik a



jót testesíti meg. Nekünk természetesen a jót kell megsegítenünk, hogy a parkból előkerítsük az ellopott, és elrejtett adományozási okiratot, mely megmentené a parkot az eladástól, s így a tervbe vett lerombolástól. Be kell tehát jutnunk a parkba, s ott nyomozásunk során játszanunk kell a különféle játékokon, amelyeken pénzt nyerhetünk, az alkalmazottakkal beszélgetve pedig egyre több nyomra bukkanhatunk. Maga a kalandozás egyébként szép SVGA állóképeken zajlik, s a videojelenetek is a jó minőségű kategóriába sorolhatók, tehát aki lát fantáziát a történetben, az nyugodtan nekivághat.

PRIMAL RAGE

PC A múltkori számunkban már írtunk a Primal Rage konzolos változatairól, ami akkor elég jó kritikát kapott. Nos, azóta megjött az első számítógépes, vagyis a PC-s változat, s minthogy a Playstation verzió még nem jelent meg, nyugodtan kijelenthetjük: eddig ez közelíti meg leginkább a játéktermi automatát. Már az intronál tapasztalhatjuk, hogy semmit se vágtak ki, s a karakterválasztásnál is ugyanúgy megcsodálhatjuk a már ismerős animációkat. A játékban a figurák maradtak az



eredeti nagyságúak, ugyanez elmondható a kis rohangáló emberkékről is, s persze a pályákon az összes grafikai effektus is a helyén maradt, tehát például az erdős pályán a távolban ugyanúgy szálldogálnak a pterodactylusok, s ugyanúgy csörgedezik a patak. Természetesen ebben a verzióban is előcsalhatjuk a különböző speciális mozdulatokat és fatalityket is, tehát az egész csak annyiban tér el az arcade verziótól, hogy egy kicsit durvább lett a felbontás, s mintha egy pár fázist kihagytak volna az animációkból.

MORTAL KOMBAT 3

PC A Midway az idén kitett magáért, valóban mindent megtett, hogy ez az év a Mortal Kombat éve legyen. Még alighogy letesztelhettük a harmadik epizód konzolos változatait, pár héttel később, még a lapzártánk előtt megérkezett a PC-s verzió is. Maga a Mortal sorozat atyja, Ed Boon is úgy nyilatkozott, hogy ez a változat fogja a leginkább megközelíteni az eredeti automata színvonalát, s most, hogy immár magunk is látjuk, mi is meg tudjuk erősíteni az előzetes híreket: a Playstation változattal együtt valóban ez a best. Erről a konverzióról is szinte ugyanazokat lehet elmondani, mint amiket a Primal Rage-nél említettem: a VGA felbontás következtében a grafika ugyan kicsit pixelesebb lett, ám ezen kívül minden tökéletes - a figurák maradtak az eredeti nagyságúak, s ráadásul az animációban sem tapasztaltam romlást, a háttérgrafikákon ugyanúgy



megvan minden effektus, s még a temetős helyszín is megvan, amit ugye a 16 bites verziókból kihagytak, s a hangeffektek is egészen kifinomultan szólnak. A konfigurálás barátságos menüzésétől kezdve a legapróbb részletig a játékban mindenen meglátszik, hogy egy profi fejlesztői munka eredménye, s nem pedig csak egy tessékléssék konverzió. Végül egy jó hír: a konzolokhoz közölt kódok és speckók ennél a változatnál is használhatók.

NHL HOCKEY 96

PC Még emlékszem arra az időre, amikor a PC-sek sóvárogva nézték a Megadrive-on futó NHL Hockey-t, s találgatták, vajon mikor készül az ő gépükre is valami hasonló. Aztán egyszer csak átírták PC-re is az említett programot, ami nem is maradt el a Megadrive-ostól, s most '96-ban pedig immár ott tartunk, hogy az NHL legújabb része már csak PC-n az igazi, s a MD a közelébe sem ér. A játék 3D-s pályája egyszerűen magával ragadja a szemlélőt, a különböző kameranézeteknek köszönhetően az ember teljesen beleéli magát a játékba, s még az is kedvet kap egy meccshez, akit azelőtt esetleg nem is érdekelt a jégkorong. A gyorsabb processzorral rendelkezők a játékot akár SVGA-ban is élvezhetik, sőt még extra effektusok, mint például hirdetésszövegek, vagy a jégen a tükröződés is bekapcsolhatók. Mindemellett a program hihetetlenül tökéletes audio-élményt nyújt, ha valaki egy másik szobából hallja a hango-



kat, egészen biztos, hogy azt hiszi, hogy valódi meccs közvetítését nézzük, legfeljebb az ébreszt benne gyanút, hogy nincs kommentátor. Maga a játékmenet is - noha az ellenfelek néha elég ostobán viselkednek - ritka élvezetes, ami nem utolsósorban annak is köszönhető, hogy ebbe a részbe végre ismét visszahozták az erőszakot, azaz éppúgy, mint a valóságban, itt is csépelhetik egymást a játékosok. Ezen kívül megerősítették a védelmet is, minek következtében sokkal nehezebb a kapuba találni, mint az előző részekben, szinte csak passzolással lehet gólt lőni. Egy tehát biztos: ha hokizni akarsz a számítógépeden, ezt a játékot kell megvenned!

Ez a kép hűen tükrözi a grafika minőségét: még a lényegtelen mellékszereplők is profi módon lettek kidolgozva.

CRUSADER

HA PACIFISTA VAGY, INKÁBB HAGYD KI EZT A JÁTÉKOT!



Hősünk persze mindent tud, amit egy diverzánsnak tudnia kell: minden testhelyzetből tüzelni, vetődni, no meg hullákat fosztogatni.

Jó bornak nem kell a cégér. Valószínűleg így gondolkodhatnak az EOA-nál, hiszen míg más cégek hatalmas összegeket költenek silány játékaik reklámozására, addig az EOA az Origninel karöltve szinte semmilyen nagyobb hírverés nélkül egy újabb remekbe szabott akcióval jelent meg. Ráadásul tette ezt akkor, amikor már azt hittük, hogy a Need for Speeddel és a Fade to Blackkel már kijátszotta az ászait.

NINCS KEGYELEM

A játék alcíme (No Remorse) nagyjából így fordítható: **lelkifurdalás nélkül.** Ezen nem csodálkozhatunk, hiszen egy profi gerillát alakítunk, akinek eléggé problematikus lenne, ha a gyilkolással kapcsolatban erkölcsi aggályai merülnének fel.

A történet 200 év múlva a jövőben játszódik, a Földön egy World Economic Consortium (WEC) nevű vállalat kezében összpontosul minden hatalom. A **korrupt és zsarnoki rezsim** demagóg ígéretei az egyenlőségről és a jólétről csak a társadalom csekély elit rétege számára váltak valóra. Az olyan dolgok, mint emberi jogok és szabad vállalkozás ismeretlen fogalmakká váltak. Az állambiztonsági szolgálat, másnéven a Security Cartel minden polgárról nyilvántartást vezet, a veszélyes elemeket azonnal kiszűrik, ám még így is maradtak, akik **ellenszegülnek** - köztük a legveszélyesebb mozgalom az **Ellenállás.**

A játék introjából láthatjuk, hogy hősünk is a Security Cartel különlegesen jól kiképzett Silencer csoportjában kezdte a pályafutását, ám miután társaival szabadon engedett néhány lázadót, **parancsnokai megpróbálták likvidálni őt.** Ezek után természetesen nem térhetett többé haza, tehát kapcsolatba lépett az Ellenállással. Az Ellenállás azonban érthető okokból csak a legszigorúbb biztonsági intézkedések mellett vesz fel új tagokat, így kezdetben az a feltételezésük, hogy hősünk kém. Az Ellenállás vezetője, Maxis viszont a rólunk kapott információk alapján úgy határoz, hogy **tesz velünk egy próbát...**

ILYEN MÉG NEM VOLT!

Maga **a játék egyszerűen döbbenetes.** A Syndicate-hez hasonló izometrikus pályákon folyik az akció, de valami elképesztő grafikával. Az már a képeinken is látszik, hogy az SVGA terep nem mindennapi részletességgel van kidolgozva, ehhez azonban még hozzá kell tennem, hogy szinte minden szanaszét lőhető: a komputereket **tropára vághatjuk,** vagy ha például a veszélyes anyagokat tartalmazó hordókba pörkölünk, azok hatalmas detonációval felrobbannak, körülöttük szinte mindent elpusztítva. A robbanástól a vastag korlátok elhajlanak, ha pedig valami szerencsétlen a közelben tartózkodott, élő fáklyaként **kínkeservesen üvöltve** rohan néhány másodpercig, majd erőtlenül rogyik össze, s pár pillanat múlva csak egy elszenesedett holttest marad belőle. Nemhiába ajánlják a játékot **csak 15 éven felülieknek.** Az SVGA felbontású hátterekhez **tökéletesen kidolgozott szereplőket** kell elképzelnünk: még olyan apró részletekre is ügyeltek, mint hogy például a fegyverünk visszaüssön, vagy hogy a torkolattűz tükröződjön a katonánk sisakján. Ha elővesszük egy fegyvert, az nem csak úgy ott terem a kezünkben, hanem hősünk a pisztolytáskájához vagy a hátizsákjához nyúl. Ráadásul a fegyver futás közben is a kezünkben marad, magyarul minden fegyverrel hősünk másképp viselkedik, azaz **mindegyikre külön animációt készítettek.** Persze nem csak a mi emberünk van a legmesszebbmenőkig kidolgozva, hanem az ellenséges katonák is. Más játékokban például megszokhattuk, hogy a hullák egyszerűen "elporladnak". Itt erről szó sincs, sőt attól függően, hogy honnan találjuk el őket, a hasukhoz kapnak, vagy előre vágódnak, majd miután elterültek a padlón, kis vértócsa keletkezik alattuk. Mindezekhez **tökéletes hanghatások** párosulnak: hallhatjuk a pattogó lövedékeket, de szinte még azt is, ahogy a húsba fúródnak. Az élethűséggel sincs gond: a röpködő golyók mindenkire veszélyesek, tehát előfordul, hogy a biztonságiak egymást lövik le, néhány helyen pedig még a robotjaikat is ellenük fordíthatjuk.

AZ INDULÁS

A játék kezdetekor először is nehézséget kell választanunk: az **anyuci fiacskájától** egészen a **könyör-**

Egyre inkább úgy tűnik, hogy míg a kalandjátékok kiadásában a L u c a s A r t s az EGYEDURALKODÓ, az akciójátékok terén az EOA a császár. Még alig hogy D I A D A L M A S K O D T U N K a Morphok felett, most egy újabb SZÉDÜLETES AKCIÓBA foghatunk a CRUSADER-ben.



Néhány helyen a komputereken keresztül a saját fegyvereikkel gyilkolhatjuk a biztonságiakat.



A keményebb kötésű WEC zsoldosokkal a harmadik pályán találkozhatunk először.



A barátságos fazonokkal és a mieinkkel videojelenetekben társaloghatunk.

telenig. Az első két nehézségi szinten az alapfegyver örök munícióval rendelkezik, s meg sem tudunk tőle szabadulni, az utolsó két szinten viszont már igen kemény akcióra számítsunk: több csapdába botlunk, az ellenfelek pedig szaporábban tüzelnek. A nehézség beállítása után a főmenü jelentkezik be, ezt majd a játék közben is lehívhatjuk az ESC-pel, itt intézhetjük el az állás töltését és mentését, valamint innen léphetünk az options menübe is.

Harcosunkat irányíthatjuk egérrel is, de **tanácsosabb a billentyűzetet használni.** A játékmenet voltaképpen igen egyszerű: a kódkártyák és kapcsolók megkeresésével mindig tovább jutni. Lövöldözni a **space**-szel tudunk, ilyenkor egy kis keresztet irányítva adhatjuk meg a lövés irányát. Ha valamit sikerül becéloznunk egy kis kör áll rá a célpontra, ezen kívül azonban - mivel például az apró szenzorokra nem áll rá a célkereszt - a falakba csapódó lövedékekről is láthatjuk a lövés irányát. Az irányokkal együtt a **Shiftet** használva hősünk futni fog; a **Ctrl**-lal ugorhatunk (a **"J"**-nek is ugyanez a hatása) valamint leguggolhatunk illetve jobbra-balra gurulhatunk; az **Alt**-tal pedig oldalra lépkedhetünk. A terepen a magunk körül használható tárgyakat vagy a beszélgető partnereinket az **"S"**-sel tudjuk megkeresni, ha pedig így valamire ráállt a kurzorunk, az **Enterrel** tudjuk használni vagy felvenni, illetve személy esetén beszélgetni. A nálunk lévő tárgyak között az **"O"**-val és az **"I"**-vel lapozgathatunk, az **"U"**-val pedig használhatjuk őket. Ezek a tárgyak lehetnek: bombák, aknák, pajzsok, elsősegélycsomagok és a lézerfegyverekhez való elemek. A lőfegyvereink közül a **"W"**-vel és a **"Q"**-val válogathatunk, a lerakott bombákat pedig a **"B"**-vel robbanthatjuk fel. Megemlíteném még a "Pók Bomba" használatát; ezt miután elindítottuk, a célkeresztünkkel tudjuk távirányítani. Ha valami fegyver helyett egy másikat akarunk felvenni, a régit a **Ctrl+D**-vel dobhatjuk el. Ezeken kívül közvetlenül használhatjuk az elsősegély csomagjainkat az **"M"**-mel, és az energiafelhőket az **"E"**-vel. Az egészségi állapotunkat, és az energiánkat egyébként a pályákon található töltőállomásokkal is regenerálhatjuk. Végül még egy hasznos dolog: hősünket a **"Z"**-vel hozhatjuk be a képernyő közepére.



A biztonsági robotok nem kímélik a saját embereiket sem, például ez a szerelő a tűzvonalban hamarosan alulról szagolja az ibolyát.

A KÜLDETÉSEK

Az első feladatunk egy **robbantásos szabotázsakció,** ha ezt teljesítjük, az Ellenállás tagjává válunk és onnantól beléphetünk a bázisra is. A bázison a bárban beszélgethetünk a társainkkal, Weaseltől pedig mindig **megvásárolhatjuk a legmodernebb fegyvereket.** Ugyanitt, a bázison kapjuk ezután Ely parancsnoktól a feladatainkat. A bázisról csak küldetés esetén távozhatunk. A küldetéseinkről egyébként játék közben is kérhetünk felvilágosítást a komputerünk segítségével, ilyenkor általában **képpel is illusztrálják a keresendő objektumot,** tehát az angol nyelvet nem értőknek sem okoz gondot, hogy mit kell keresni. A későbbi feladataink persze egyre nehezebbek, veszélyesebbek, egyre keményebb ellenfelekkel, egyre több logikai feladattal: mint például **a lézerek irányításával kapcsolókat működtetni.** Egy jótanács: a játék során ha belépünk egy terembe, az első dolgunk mindig a **kamerák hazavágása** legyen. Ha mégis észrevettek minket, a lehető leggyorsabban **keressük meg a riasztás kikapcsolóját,** ugyanis a riadó alatt bizonyos ajtók nem fognak kinyílni. **A komputereket mindig vizsgáljuk meg,** mivel a képernyőkről gyakran biztonsági kódokat olvashatunk le, s így a kódos ajtókra nem kell robbanóanyagot pazarolni.

MINDEN TEKJNTETBEN TELITALÁLAT

A küldetések között persze mindig továbbzajlik az élet, mindig történik valami: az ellenség sosem tétlenkedik, de például elő fog fordulni árulás a mi soraink között is. A **szintek iszonyú hosszúak,** tehát a játékot semmiképp nem lehet két óra alatt végigjátszani. Egyszerűen nem találtam a játékban **semmilyen negatívumot,** ezt az anyagot valóban **érdemes megvásárolni.**



A fegyvertelen szerelők és mérnökök nem jelentenek veszélyt, meg is adják magukat.



Erre szokták azt mondani, hogy aki túl közel merészkedik a tűzhöz, az könnyen megégeti magát.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

CRUSADER - NO REMORSE — KIADJA: **EOA**

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **96%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 15MB VIDEO: SVGA CPU: 486 DX2 CD: 1 ZENE: SB SBPRO

BR

A korettörténet szerint galaktikus szakszervezetek csapnak össze egymással, hogy melyikük nagyrancija legyen a világegyetem ura. Ez mind semmi, de a harcba idegen lények egész hada is belefolyik, akik persze mindig ellenünk szállnak síkra (érdekes, én még soha nem láttam olyan programot, amelyben ezen lényeket békésnek, netán barátságosnak mutatták volna be). Vannak köztük kígyók, békák, hernyók-, illetve habtestű lények is, akik persze kiegészülnek emberszabású ellenfeleinkkel is. A harc igen nagy erőkkel folyik, egyes összecsapásokban megfigyelők még nyolcfős tömegek heves harcát is feljegyezték. Ezen átláthatatlan tömegek irányítása természetesen ránk vár, lássuk is talán, mi módon.



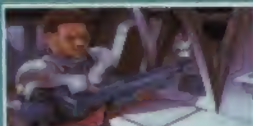
AZ IMPRESSIONS TÖBB ÉVES FEJLESZTÉSE NAPVILÁGOT LÁTOTT. SAJNOS VALAMI TÉR/IDŐ VIHARBA KERÜLHETTEK A FEJLESZTŐK, MERT TÖBB ÉVVEL ELMARADOTT GRAFIKAI ÉS TECHNIKAI MEGOLDÁSOKKAL PRÓBÁLNAK OPERÁLNI. MA EZ MÁR ÉDESKEVÉS...

KEZDJÜK A KEZELÉSSEL

Először is a **csapatvezetőt**, tehát saját magunkat kell generálnunk. Mindenféle undorító fotó közül kell egy megfelelőt kiválasztanunk (ezzel nem sértek meg senkit, mert a képeken látszik, hogy direkt lettek elcsúfítva), majd a gép által generált tulajdonságok következnek. Itt sajnos nem arra a jól megszokott módszerre találtak, hogy minden tulajdonság kap egy minimális értéket, amelyeket aztán egy meghatározott mennyiséggel saját tetszésünk szerint növelhetünk. Ehelyett a gép már a végeredményeket adja ki, amely ezért bosszantó, mert percekig kell kapcsolgatnunk, mire valamilyen a személyiségünknek megfelelő összeállítást kapunk. Ezek a tulajdonságok természetesen fejlődnek majd az idő múlásával, de addig valahogy túl kellene élni az összecsapásokat. Ha ezekkel a beállításokkal megvagyunk, a hadjárat kiválasztása után **csapatunkat** kell összeállítanunk. Minden emberről olvashatunk egy kis jellemzést, amelyből kikövetkeztetjük legfontosabb tulajdonságait. Ezután a **felszereléseken** a sor. Lézerfegyverek, gránátok, rakéták közül választhatjuk fegyvereinket, valamint oxigénpalackokat, pajzsokat és álcázóberendezéseket, teleportálókat, adatbázistörő kisokosokat, gravitációs öveket, mágneses cipőket, dzsámi és a csodalámpákat vihetünk magunkkal, amelyek mind segíteni fognak minket utunkon. Sajnos azonban minden eszköznek van egy bizonyos tömege, embereinknek pedig teherbírása, így nagyon gondosan kell összeállítanunk a felszerelést. Ha elolvastuk az eligazítást, már mehetünk is.



Vigyázzunk, az ajtót lézer védi!





Gyerekek, itt az idő egy kis lazításra. Málnázzunk egyet!

AZ UTASÍTÁSOK KIADÁSA

Utasításainkat kiadhatjuk **real timeban** illetve úgy is, hogy az **akciót leállítjuk**, kiadjuk az ukázt, majd újra elindítjuk az időt. Az irányítás teljes egészében az egérrel történik, amelynek három formája van (ezek között a jobb egérgombbal váltogathatunk). A leggyakrabban használt forma a **nyíl** lesz, amellyel embereinket jelölhetjük ki, az útirányt adhatjuk meg, valamint az oldalsó ikonsoron kapcsolgathatunk. A második a **kéz**, amellyel a játéktéren látható tereptárgyakat vizsgálhatjuk meg, a harmadikkal pedig (amely egy **célkereszt**) a megtámadandó célpontot adhatjuk meg.

Az oldalsó ikonsoron legfelül az embereink **egészségét és fáradtságát** mutató oszlopok, valamint a kijelölésüket szolgáló **sorszámok** láthatók. Az **EKG** csak azt mutatja, hogy emberünk él-e vagy meghalt. A mellette levő narancssárga oszlop az egészséget jelzi, amelyet csak **elsősegélycsomagokkal** állíthatunk vissza a kezdeti értékre, míg a tőle jobbra levő lila fáradtságmutatót pihenéssel is. A **sorszámoknak** há-

REACH 3



Az irányítóközpontban találkozhatunk az igazán nagy fejesekkel.



Úgy látszik, a négyszeres túlerő is kevés volt. Egy-null oda.

rom megjelenési formája van, amelyek attól függenek, hogy a katonát kiválasztották-e, és ő a kiválasztottak közül ő-e az, akinek adatai és inventoryja aktív. Ennek megfelelően a három forma:



- **nincs kiválasztva:** az ikonsoron sorszáma fekete, a játéktéren a feje feletti "döguidolo" szerencsétje, fekete számmal.
- **kiválasztott és aktív:** az ikonsoron sorszáma piros, döguidolója sárga, piros számmal.
- **kiválasztott, de nem aktív:** sorszáma sárga, cidolója sárga, fekete számmal.

Mindezek azért fontosak, mert a kiadott utasításokat az összes kiválasztott katona végrehajtja, de csak az aktív harcos inventoryja jelenik meg alul. Az **ALL illetve NONE ikonokkal** adhatunk parancsokat mindenkinek, illetve deaktiválhatunk mindenkit, amely után sorszámára kattintva választhatunk ki valakit (valakiket) egy művelet végrehajtására. A **TRACK ikonnal** az aktív katonát követi a képernyő, ami akkor fontos, ha embereink szétszóródnak. Az **ASSIGN**-ra kattintva az A, B, C, és a D alegységbe oszthatjuk be embereinket úgy, hogy először kiválasztjuk az embereket, majd erre az ikonra kattintunk, végül pedig arra a betűre, amelyik csapatba be akarjuk osztani. Ezután a betűkre kattintva váltogathatunk a szakaszok között. Az **ÓRA** az akciódő elindítására és megállítására szolgál. A **SENSOR** a térképet kapcsolja be, amelyen attól függően, hogy az opcióknál "unlimited"-e a beállított látótávolság, vagy az eddig feltérképezett területet láthatjuk, vagy az egész hadszínteret. Az **OBJ** ponttal a küldetés céljait olvashatjuk el. A **DOCKET** az aktív ember adatait mutatja be, a **HALT** pedig minden kiadott parancsot töröl, embereink megállnak. Az **OPERATE** segítségével valamely berendezést használhatunk (például a helyszíneket úgy kell elhagynunk, hogy a csapatvezető kivételével mindenkivel "operáltatjuk" a kijárat mezőjét, majd ezután ugyanezt tesszük a vezérrel is. Ez azért fontos, mert ha a vezér elhagyja a terepet, akkor az utána még ott maradt embereink elvesznek). A **SUPPORT** segítségével tűzérségi segítséget kérhetünk. Ezután azt állíthatjuk be, hogy embereink milyen sebességgel mozogjanak, illetve milyen tűzparancs van érvényben (nem lőhetnek, csak "visszalőhetnek" vagy minden mozgóra tüzet nyithatnak). Ezalatt az éppen aktív katona nevét és kapott utasítását olvashatjuk el, valamint itt látható inventoryja is, ahol bekapcsolhatjuk pajzsait (egyszerre többet is lehet), kiválaszthatjuk fegyverét (rakéták esetében a rakétát, mert a rakétavető mindegyikhez ugyanaz), ellőhetünk egy elsősegélycsomagot, és így tovább. Itt további három ikont láthatunk, amelyekkel egymás között adogathatjuk a tárgyakat, eldobhatjuk vagy felvehetjük azokat.



Öreg, még egyszer meghőmérőzöl, és kinyírlak.

VÉGÜL EGY SPECIÁLIS OPCIÓ: A PÁLYAÉPÍTÉS

A pályaépítés lehetőségén belül természetesen egész hadjáratokat is összeállíthatunk, összesen több mint ötszáz pályával. Megadhatunk különböző pályákat arra az esetre, ha egy küldetést megnyerünk vagy elvesztünk. Beállíthatjuk a választható katonákat, azok tulajdonságait, rangját, a rendelkezésre álló fegyvereket, megírhatjuk az eligazításokat, valamint állóképeket és animációkat is rendelhetünk az egyes küldetésekhez. Magukat a pályákat is magunk tervezhetjük meg, akár teljesen elölről, akár a félig kész alapokat kibővítve.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

BREACH 3 — KIADJA: IMPRESSION

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PIPE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 68%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SBPRO ROLAND ADLIB





Ezt látod infra nélkül és bekapcsolt infrával.



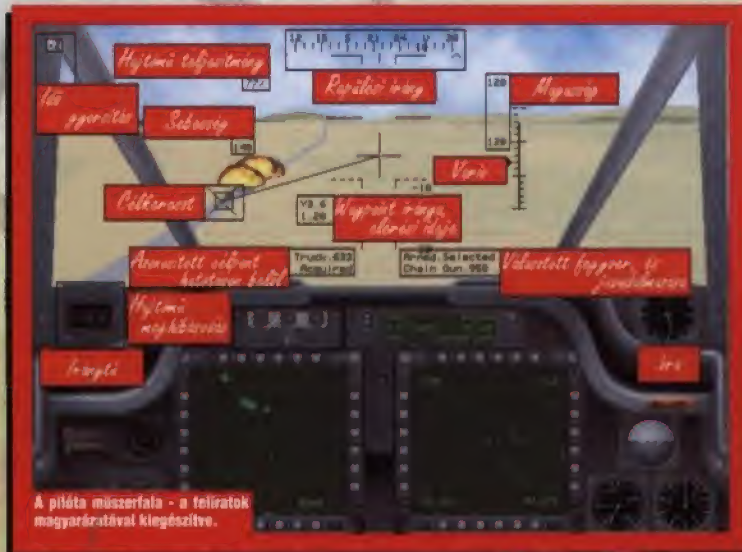
AMIRŐL A MESE SZÓL, AZ AH-64D LONGBOW APACHE

Éjjel és bonyolult időben is bevethető félelmetes gépezet. Túléli a 12,7 mm (egyes részei a 23 mm) űrméretű lövedékek becsapódásait. A másodpilóta/lövész a pilótánál 480 mm-rel magasabban, a hátsó kabinban ül. Az ülést a be nem húzható, rögzített főfutókkal együtt úgy tervezték, hogy a 12,8 m/s sebességgel történő földhöz csapódás ellenére is 95%-os túlélési esélyt nyújt. A helikopter orr-részében van a pilóta egyesített éjjellátó rendszere, a hőpelengátor, valamint a célfelderítő és megjelölő célzókészülék, egy nappali tv-kamera két fókusztávolsággal, egy a célról visszaverődő lézersugár követő, és egy lézeres távolságmérő/célmegjelölő berendezés. A személyzet mindkét tagja sisakba szerelt, egyesített célzó rendszerrel rendelkezik, amely repülési- és céladatokat, vagy kívánságra más fontos információkat jelez ki. A nyolcvanas években a típus iránt - magas ára miatt - alig volt érdeklődés, de az Öböl-háborúban nyújtott teljesítménye minden reklámnál meggyőzőbb volt. Jelenleg a világ nyolc országában áll rendszerben.

A PROGRAMMAL KAPCSOLATOS ELSŐ BENYOMÁSOK

A feladat "kézhezvétele és a gépbe szállás" után nem egyszer kápráztat el a repülőtér megbolydult forgataga. Bevetésről visszatérő helik szállnak le mellettem, miközben kötelékem tagjai már lifteznek felfelé. Mozgásuk kötetlen, éles fordulókkal kanyarodnak navigációs irányra. Vigyáznom kell, nehogy összeakadjunk (volt rá példa többször is)! Kapaszkodom utánuk, gépem (ez csak később derül ki) a cipelt fegyverzettől, és a környező hőmérséklettől függően fürgébb, vagy méltóságteljesebb. A gép "libbenései" még SVGA felbontásban is érezhetők, minimális a grafika szaggatása. A vízszintes sebesség gyűjtéshez nyomom az orrát, egy keresztben mozgó kamion tetejét majdnem megsturcolom. Alattam A10-esek sorolnak be a gurulóúton, miközben a kifutópályán egy Hercules végzi felszállását. Nem sokkal később, már valamivel magasabbról egy vonat szerelvényre csodálkozom rá. (Tényleg szédületes mi minden mozog itt!) Kezdetben a többieket követem, azután a műszerekkel megbarátkozva már magam is elnavigálgatok. A harcmezőhöz közeledve látom a robbanások felvillaná-sait, majd hallom a durranásokat is (mintha egy kicsit több is lenne a kelleténél). A rádióban is tisztességes a forgalom, lövészem hangja hangosabb, a másik gépekről érkező jelek halkabbak.

A fejem felett lehagynak az időközben felszállt A10-esek. Ha nem lennének tökéletes célazonosító műszereim, sokasodnának gondjaim: ebben a nagy nyüzsiben nehéz lenne eldönteni, hogy ki kicsoda. Vizuális azonosításra éles helyzetben sem időd, sem alkalmad! Ha az ellenség légvédelmét nézegeted, nem lesz lehetőséged tüzelni rá! Célmegje-lölés, azonosítás, tűz - a helyes recept! Mindezt, még látótávon (pontosabban a felismerhetőség határán) túl. "Mire fölé érsz, csak az égő roncsokat láthatod." A saját erő pusztítását a program szigorúan bünteti, ezért pár bevetés után a tüzelés előtti célazonosítás már kötelezően természetes dolog. Az alacsony láthatóság mellett (KÖDBEN!, esti szürkületben, holdfényes éjszakán) végrehaj-tott feladatoknál majd kigúvadt a szemem, ettől függetlenül ÓRIÁSI a hangulatuk. Az ellenséges erők légelhárításán kívül Koreában például Mi-24-esek, Szu-25-ösök, MiG-27-esek és MiG-29-esek (ez utóbbi rajza remekül eltalált, nagyon tetszik!) is támadnak, az embernek olykor-olykor sikítani lenne kedve haláltfélelmében. A lézer- és radar vezérlésű rakéták találati pontossága kiváló, nincs velük sok gond, de a helyes fegyverzet kiválasztására, és a minimum elvárásokra - hatótávon kívüli (out of range) céltárgyra ugye nem indítunk - figyelni kell! A koncentráló képességünket ez a program egyébként is a végletekig hegyezi. A billentyűzetet ha kézben akarjuk tartani az eseményeket, olykor-olykor virtuóz módon szükséges "nyomkorásznunk". A sok-sok tennivaló, a csaták izgalma okozta stressz, a helikopter kevésbé megszokott irányítási módja, valamint az alacsony repülési magasság szinte kötelező érvénnyel hozza magával, hogy nagyon könnyű repüléstechnikai hibákat elkövetni. Magyarul: anélkül, hogy bárki is bántana, magadtól vered oda a lá-dát. Nincs annál bosszantóbb, amikor egy sikeres feladatot tesz tönkre egy balsikerű leszállás! Apropó leszállás: külön fejezetet érdemel, majd még lesz róla szó...



A pilóta műszerfala - a feliratok magyarázatával kiegészítve.



Leszállás közben. FIGYELD a HUD-on látható értékeket!

Gyönyörű grafika, szuper hanghatások, remek repülhetőség, nyüzsgés, minden együtt, ami egy szimulációtól elvárható!

APACHE LONGBOW

A PROGRAM MENÜI

A főmenü részei: **Quickstart - Flight - Preferences - Pilot's Log.** Kezdjük ez utóbbival, a hajónaplóval! Bal oldalon a főbb adatok: -**Legfelül**: a pilóta neve, és rendfokozata látható. -**Status:** aktív, vagy elhalálozott. -**Total time:** adott pilóta eddig repült összideje. -**Combat time:** a harci bevetésben töltött idő. -**Total mission:** a bevetések száma. -**Outstanding mission:** átlagon felüli teljesítmények száma. **Successful mission:** szorgalmi kitérők nélkül teljesített (átlagos szinten végrehajtott) küldetések száma. -**Failed mission:** Be nem fejezett (rontott) feladatok. -**Current campaign:** a győzelemhez vezető út hány %-nál járunk. -**Campaign Won:** Megnyert csaták. A programot egyszerre tízen használhat-ják anélkül, hogy egymás eredményeibe belerondítanának. A tíz felhasználó "user" gombjai találhatók jobb oldalon fent. A **Rename user** gomb bökése után tudjuk a gombokat feliratozni. A **Rename pilot, Create** illetve **Delete** gombjával iratkozhatunk fel, vagy törlődhetünk le.



Ezt látja a lövész kötelékrepülés közben.



PREFERENCES

-**Visual Detail:** (toló-potméter) állítja a táj, és a tereptárgyak részletgazdagságát. -**Screen Mode:** 320x240, vagy 640x480. -**Flight Model:** Arcade v. Realistic. -**Enemy:** az ellenség erőssége (toló-poti). -**Mission Planner:** és -**Animations:** tiltva, vagy engedélyezve. -**Sound:** Speech és Music on/off. -**Effects:** Off/Minimal/Full (nagy kár lenne kikapcsolni!). -**Volume:** hangerő (toló-poti). -**Card:** hangkártya beállításai. -**Controls: Collective: Keyboard/ Throttle Stilk; Tail Rotor: Keyboard/Pedals; Cyclic: Keyboard/Joystick.**


"NYŰZSI-1" miközben kerülte a leszállókat, balról majdnem nekem jött.


"NYŰZSGÉS-2".

FLIGHT

Részei: Training - Single Mission - Campaign - Network - Two Player.

-**Two Player:** két játékos két gépet összekötve "Direct"-ben, "Modem"-en, vagy hálózaton. A "Game Mode" lehetőségei nagyon IZGALMASAK: -Combat: géppárban kötetlenül, -Pilot/Gunner: egy gépben, de az első és második kabinban külön (!), és -Leader/Wingman: két géppel alárendeltségi viszonyban.

-**Training:** részei: -Apache Conversion: szoktató repülés a ráhangolódáshoz; -Weapons Training: gyakorlatok a különböző fegyverekre komponálva (a Stinger Air Combat-ban például rádió távirányítású modellekre kell tüzelni! Le is hidaltam tőle egyből); -Precision Landing: útvonal repülés, leszállás egy közbülső reptéren majd vissza (a szeles időben, előre haladó hajón leszálláshoz - van ilyen is! - képest gyerekjáték); -Formation Flying-/Escort: repülés kötelékben. -Low Visibility Flying: műszeres repülés (ködben!).



Hosszúra nyúlt kényszerszünet után **végre egy szimulátor!** De mit is beszélek, hiszen ez nem "egy" szimulátor, hanem **A LEGJOBB** szimulátor, amit valaha láttam! Megemelem kalapom a **Digital Integration** programozói előtt, mert sikerült összeötvözniük mindazt, amit eddig egy-egy "kísérletnél" csak részleteiben dicsértünk. **Telitalálat és ETALON az Apache Longbow!**

-**Single Mission:** Cyprus, Yemen és Korea területén válogathatunk 10-10 küldetés közül. A feladatok változatosak, külön nösebb értelmét nem látom a részletezésüknek.

A három helyszín már első látásra kevésnek tűnt, (scenario diskek tervéről nem tudok) a későbbiekben lehet, hogy ez fogja jelenteni a program legnagyobb hátrányát?!

-**Campaign:** a helyzet hasonló, mint az előző pontban, azzal a megjegyzéssel, hogy a cikk megírásáig csak kábé 25%-át teljesítettem a koreai küldetésnek. Okozhat tehát még meglepetést a program jócskán. Kezdetben furcsálltam az azonos terep ismétlődését, és a feladatok hasonlóságát, de a sikeres küldetések után "megmozdult az arcvonal", és elkezdtük visszafelé nyomni a támadókat. Ez abban is megmutatkozott, hogy visszatérni már nem a bázis-reptérre, hanem egy előretolt "mezei" gyülekező helyre kellett (és ez sem egy utolsó dolog ám!).







Igényesen kidolgozott grafika, amit helikopterünk külsőnézeti részletgazdagsága is igazol. A táj is olyan, mintha egy órákig kreált állókép lenne.

BILLENTYŰZETKIOSZTÁS

F1: Help
Home v. F2: pilóta előre nézet
Page Up v. F3: Lövész előre nézet
End v. F4: fejfordítás balra (2x)
Page Down v. F5: fejfordítás jobbra (2x)
F6: Apach külső nézete (forgatható és nagyítható)
F7: Kilőtt fegyver nézete (forgatható)
F8: Kilőtt fegyver a célpont felől (fogatható)
F9: "Célpont által befogva" nézet
F10: Távolabbi nézet
F11: "Néző" nézet
Alt kurzor mozgatók: forgatás
>: Nagyítás be
<: Nagyítás ki
1-0: hajtómű telj. (10-100%)
Tab: időgyorsító
Ctrl Tab: időgyorsító ki
Q-A: gáz fel/le (+,- is)
W: Hydra-konténer fel
S: Hydra-k. le
E: elektronikai zavarás be/ki (ECM on/off)
R: radar be/ki
T: tv kép x28; DVO x3.5; FLIR x2 (TADS view)
Y: célpont választó (TADS/radar target view)
U: (Hold/resume radar update)
I: HUD kontraszt (színválasztó)
P: pause
[: bal display üzemmód választó
Shift [ ]: előző ü.mód
Ctrl[ ]: MFD ki
]: jobb display ü.mód választó
D: (Transmit reconnaissance data)
Enter: fegyverzet választó
Ctrl Enter: Fegyver kibiztosítása
SPACE: tűzgomb
F: flare
G: radar felbontás
H: SISAK nézet (mint a HUD, műszerfal nélkül) (fogatható)
K: taktikai display felbontás
Ctrl J: Jostick be/ki
Alt J: Joystick kalibrálás
L: célpont befogva (locked)
Z-X: lábkormány (Ins-Del is)
Alt X: Küldetés vége
C: chaff
Ctrl C: auto-chaff/auto-flare be/ki
V: kabin "világítás" infra (PNVS on/off)
B: keréktfék
N: következő waypoint
Shift N: előző waypoint
M: földi célpont választó

A TÉRKÉP MENÜ PONTJAI

-**Briefing:** a feladatok szöveges megfogalmazása; -**Take Off:** felszállás; -**Map Tool Box** (eltolható a képernyőn bárhová) feliratai: -**Zoom:** a nagyító szimbólummal a térképre bökve felnagyítja annak környezetét; -**Rotate:** elforgatja a térképet; -**Way:** navigációs pontokat lehet áthelyezni; -**Disable:** demilitarizáló; -**Back:** lépték váltó (kicsinyít); -**Fit:** re-back; -**Key:** (egy újabb ablakot nyit) -**Grid lines:** térkép-rács ki/be; -**Waypoints:** ki/be; -**Compass:** ki/be; -**Allied AAA:** saját légvédelmi ágyúk; -**Allied SAM:** saját légvédelmi rakéták; -**Enemy AAA:** ellenséges légvédelmi ágyúk; -**Enemy SAM:** ellenséges légvédelmi rakéták; -**Sides:** szemben álló felek területeinek szín (kék - piros-sárga) jelölése. -**Met:** meteorológiai adatok; -**3D:** (változtatható méretű - mint a Windows - ablakot nyit, melyen:) -**Sat:** felülnézeti satellit képet mutat; -**Point:** egy, a térképen kijelölt adott pont körül forgó, mozgó képet mutat; -**Fly:** a térképen megjelenik, esetleg az ablak takarásában "úszik" a 3D-szimbólum, mely mindig arra indul el, ahová rábökünk a térképen. Az ablakban pedig a "felderítő gépünk videó felvételében" gyönyörködhetünk; -**Pay:** fegyverzet választó.


A cél nélkül elött rakéta komoly anyagi kárt okozhat...


Telitalálat! A bázis energiaközpontjának szó szerint "lőttek".

FELSZÁLLÁS

Nyomod a "Q", vagy a "szürke +" billentyűt, és figyeled a hajtómű teljesítmény jelzőt, hogy **75-80%-nál ne pörgesd feljebb.** Fel lehet durálni akár 120% fölé is, de ha a megszólaló vészjelre süket vagy és nem veszed vissza, röviden tapasztalni fogod, hogy a Föld mágneses... Ha már **úgy 50 lábra felemelkedtél,** finoman nyomd meg a gép orrát, és **figyeld a sebességmérődet,** milyen szépen megindul felfelé. Kancsalíts azért néha át az ellenkező oldalra is, **figyelve a variódat illetve a magasságmérő műszered!** A szoktató repüléseket használd ki arra, hogy kitapasztald, hogyan tudod **stabilizálni a magasságot és a sebességedet.** Ezek a heli-vezetés alapjai! Ha nem tudod, sűrűn fogod műsoron kívül tűzijáték effektussal (minden irányba durransz) befejezni a missziót.

REPÜLÉS

Nem könnyű vezetni, de baromi élvezetes! Kellő gyakorlás után megcsináltam vele a mezőgazdasági helikopterektől ellesett - és oly jellegzetes - fordulózást. Kevésbé erénye (kifejezett hibája) a programnak, hogy simán lehet **"bukfencet vetni" és "orsózni".** Amikor először írt a szaksajtó arról, hogy "már helikopterrel is csináltak bukfencet", óva intették a magyar pilótákat, hogy ezt bárki is kipróbálja brahiból! (Higgyük el, tisztában voltak vele miért!)

LESZÁLLÁS

Fentebb már utaltam rá: képes megizzasztani a kezdő pilótát! Ha hajóra szállítok, fokozza az élvezetet, hogy a teknő mintegy 25-28 mp/h-s sebességgel próbál kiszökni alólatok, a szél pedig oldalirányokba is tologat... **A recept:** amikor feltűnik a leszállóhely, és belépsz a repülőtér "közel" körzetébe, kezdd el csökkenteni a sebességed kábé 20 mp/h-ig, és a hatómű teljesítményt úgy 50%-ra (bot hátra, gáz le). Lassú süllyedéssel ("A"-val és "Q"-val folyamatos korrekciók) beúszol a leszálló-hely fölé, kilebegtetsz (a sebességed megpróbálod 0-án tartani), majd lehetőleg egy-két osztásos varióval leteszed. Ugye milyen egyszerű? (Elmondani!)

Mik okozzák a nehézségeket leszállásnál: két ellentétes hatás kezd arra játszani, hogy rövid úton kivégezzen! A botot hátra húztad, tehát elkezdesz liftezni felfelé, pedig te lefelé akarnál... A következő reakciód, hogy a gázt mégjobban leveszed. A gép a tehetetlenségénél fogva még lehet, hogy emelkedik, aztán egyszer csak kiver a veríték, mert észreveszed, hogy mint egy darab kő, zúgsz lefelé... Ha szerencséd van, időben kapcsolsz és a gázt tökig nyomod, mire hipphopp megszólal a buzi vészjelző, elvonva figyelmed egyébként is bokros teendőidtől! Ha megúszod a becsapódás kellemetlen következményeit, bakkecske módjára rugózol ismét felfelé. A kantinban estére a fél reptér azon röhög, hogyan szenvedted le magad az égről, és nem érted, miért szólítanak mostanában YO-YO-BOY-nak a haverok...

További gondok közvetlen letétel előtt: ekkora sebességnél már nem igazán érvényesülnek a megszokott kormánymozdulatok, hiába lépsz be, előfordul, hogy az orra ugyan elfordul a gépnek, de a mozgási iránya változatlan marad (a széll). Lehetséges, hogy nagyban oldalazol a tér olyan pontja felé, amely már foglalt, ráadásul egy óriási "kasza" forog annak a "foglalónak" a tetején. Ilyenkor kell gépedet határozottan megdönteni az ellenkező irányba, bátran használd a csűrőket is!

576 KByte ÉRTÉKELŐ

APECHE LONGBOW — KIADJA: DIGITAL INTEGRATION

grafika	■■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■■■■■■■

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **99%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 26MB VIDEO: SVGA CPU: 486dx4 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

MEGJELENT!

burago rally



MEGVÁSÁROLHATÓ
és postai utánvéttel
MEGRENDELHETŐ!

Az év C64-es futama megjelent
lemezen,
díszdobozban,
kezelési útmutatóval!

Megvásárolható valamennyi
576 shopban
és megrendelhető a
COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132. címen.

ÁRA CSAK 999,-Ft







GYEREKSZÁJ

"Szia Zolee! Éppen leckét csinálok. Én Gerencsér András vagyok Szetgotthárdról, de nehogy azt hidd, hogy itt lakom. Székesfehérvári vagyok. ÉPPEN A LEGFŐBB VÁGYAMON (AMI AZ, HOGY A LEVELEM BEKERÜLJÖN A CSEVEGŐBE) ÁLLMODOZOM. Szabadidőmben kiolvastam a legújabb szám csevegőét (a többit még régebben olvastam). Életemben ilyen jó újsásot nem olvastam, mint az 576. Az ára? Hasonlítsuk össze az autó újságokéval, és mennyik kérnek azokért is, pedig szerintem jobb náluk az 576. Egy IBM PC 486 DX2 66-es gépem van, és sokat könhetek nektek. Ennyi programban segített már rajtam: Mortal Kombat 2, Doom 2, Colonization, stb, stb. Na nekem befellegzett, jön az anyukám és nincs készen a leckém. Szia Zolee! Aláírás: Gelencsér András"

Andrisom! Leveled nagy derültséget okozott, girbegurba betűid és fogalmazásmódod lenyűgözőek. Főleg a "szóröviditsid" és "állmaid" tetszettek. Hálából leközlöm leveled, de aztán a lecajt nem hanyagolni. Anyukádnak igaza van, előbb a munka, aztán az újsásolsasás. Ugye így mondják Szentfehérvárott?! (Nincs harag, ugye? Tényleg aranyos srác vagy, de ezeket a poénokat nem hagyhattam ki...)

MURPHYOLÓGIA

Astronaut fedőnevű kollegától kaptam a minap néhány aranyköpést, afféle Murphy törvénykönyve stílusban. Közzéteszek néhány nemesfémcsulát (nem szeretem a szóismétlést, szerintem aranyköpésnek megteszi ez is):

"Példa azon esetekre, amikor nem játszhatsz:

Példa PC-re

Szüleid dolgozni akarnak a géppel, pont akkor, amikor először sikerül átverekedned magad egy eddig lehetetlennek tűnő pályarészen. Password vagy elmentési lehetőség nincs.

Példa konzolokra

Szüleid tévézni vagy videózni akarnak, másik tévé pedig nincs.

Példa akár PC-d, akár konzolod van, avagy a rettegett felszólító mondat

"Mars tanulni!"

576 KByte-törvény

Kedvenc újságodat, az 576 KByte magazint az újságosnál az orrod előt viszik el, és persze erre a hónapra is 576 nélkül maradtál. Ha megrendelted? A postás elviszi a saját kölykeinek.

Audio-törvény

Környezeted megunja kedvenc játékaid zenéjét, illetve a lövöldözés, kardvívás, ütés-rúgás hangját. Szüleid tehát megtiltják a hang bekapcsolását.

Password-törvény

Felismerhető tulajdonsága: sose működik.

Gépkönyv-szabály

A valóságban mindent másképp kell csinálni, mint ahogy le van írva. Folyománya: el ne olvasd a gépkönyvet, mert csak megzavar!"

MORPHOLÓGIA

Gondolom sokaknak feltűnt, azaz aki nem vak, az észlelte, hogy aláírások helyett az előző szám óta torzszülött fejek díszelegnek a cikkek mellett - ezzel jelezve, hogy ki követte el az adott prózai művet. Bevallom, az ötlet nem új, de idehaza még nemigen találkoztunk efféle tréfával, úgyhogy megpróbáltuk divatba hozni. Visszajelzéseitek alapján sikeresnek érezzük, a siker pedig újabb erőfeszítésekre sarkall bennünket. Mostantól még randábbak, torzabbak, blődebbek leszünk, sőt néhol megpróbáljuk a játék hangulatához/főszereplőjéhez igazítani a morphpofázmányunkat. Jut eszembe, Gazsi kifogásolta, hogy az előző számban túlságosan kesztyűs kézzel bántunk az ábrázatával, s alig lett eltorzítva - még a végén felismerik az utcán és összesúgnak mögötte, hogy "néddmá, az a csávó az 576-ból való, tudod, az az üregi pocok képű". Na, a mostani számban kapott a képébe rendesen... Nekem meg azt rótták fel a szerkesztőség tagjai, hogy hiúságból nem facsartam ki eléggé a pofázmányomat. Vári Zotyesznek sem kellett több, készített rólam vagy 10 olyan görény képet, hogy majd az asztal alá görbültem, mikor megláttam őket. Az egyik remekművet fel is használtam a Csevegőhöz - valahol itt kukkerezek a lap közepén.



ÜZENŐFÜZET

The Best Drímók Kidnek Budapestről üzenem, hogy nem annyira best, ha hosszas tépelődés után arra jutott, hogy Vic Bácsi egyenlő Rácz Gyulával.

Janzsó Tibi, aki egyszer már volt negatív főszereplőnk (zérus IQ-ról tanúskodott korábbi levele) egész megemberelte magát és csak amolyan langyos lecsesző levelében legyintett lépen, hogy miért nem foglalkozunk már az ULTRA 64-gyel, mikor már rég meg kellett volna jelenni a gépnek - miért nem bírja tartani magát a Nintendo az 576-ban leírtakhoz. Válaszom két epizódos: egyrészt elírás történt a legutóbbi Ultra cikkben, amiért már egyszer exkuzáltuk magunkat. A helyes megjelenési dátum december 1-je (Japánban). Másodszor pedig íme, a 27. oldalon teljes technikai képet kaphat minden érdeklődő a jövő játékgépéről.

Szabó Rolandnak Egerből azt üzenem, hogy költözzön el ebből az átkos városból, ahol a többszörösen hátrányos helyzetű dakoták a kopaszra nyírt nemzeti ifjakkal sorozatosan összecsapnak, mert az irományából azt szűrtem le, hogy nem tesz neki jót a hely szelleme. Idézek négy oldalas önéletrajzi ihletésű novellájából: *"Hófehér ágyban feküdtem, tagjaimból még mindig szivárgott a vér. A vér fekete volt, a Gonosz vére..."*. Arról meg aztán szó sem lehet, hogy 666-ra változtassuk az 576-ot.

Karsai László alias Anonymushoz meg csak annyi megjegyzésem lenne, hogy hiába küldesz 8-10 levelet, NEM TUDOK ÚGY VÁLASZOLNI LEVÉLBEN, HA NEM ÍROD MEG A CÍMED. Ez a válaszom a *"Nem válaszolsz értelmetlen soraimra? Legalább azt, hogy totál sötét vagyok! Jó?"* kezdetű legutóbbi leveledre.

Lőki Levente egyik sorától majdnem berosáltam: *"Az újság árával nem lenne gond, ha adnának hozzá ingyen sült pulykát is, mert így nincs mit enni"*. Nem is rossz ötlet, képzeljétek el az újság címlapját: mellékletünkben brassói aprópecsenye rizibizivel és dinsztelt Eartworm Jimmel, extra meglepetésként parfétorta Shang Tsung marcipánnal.

Zolee

A legendás King's Bounty alkotógárdája ismét nagyot alkotott. Nem mondom, hogy trónkövetelő a strtégiai játékok élvonalában, de mindenképp megér egy misét!



He

Might a



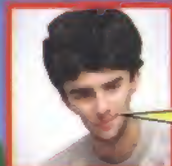
A lovagvárban ilyen építményeket húzhatunk fel - persze borsos áron.

HOVÁ IS TEGYÜK?

Ha azt mondom **New World Computing**, sokaknak ugrik be a jó öreg King's Bounty, a 64-es idők talán legsikeresebb stratégiai játéka. Nemrég volt egy hasonló dobása a cégnek a Hammer of Gods személyében, akkor a vikingek oldalán szálltunk hadba. Most átutazunk Fantáziaországba, egészen pontosan oda, **ahol a sikeres Might and Magic szerepjáték-sorozat játszódik.** A táj és a szörnyek visszaköszönnek azoknak, akik a sorozatot ismerik, a játék irányítása pedig a Hammer of Gods és King's Bounty rajongóknak fog feküdni. Egyszóval **egy igazán klassz stratégiai anyag született.**

NÉHÁNY ÁLTALÁNOS JELLEMZŐ

A grafikára sem lehet panasz: 256 színű, SVGA grafikában kóborolhatunk, hihetetlenül finoman kidolgozott tájakon. **A zenék önmagunkban is megállnák a helyüket:** igaz nem audio track-eket játszik be a program, de szinte CD minőségű muzsikák csendülnek fel játék közben. A játékból az intro valahogy elmarad: a kiadó legója, egy színes cimképernyő és máris lehet válogatni a menük közül. A játékban egy uralkodó szineiben lépünk fel, s a cél: legjobb tudásunk szerint **elfoglalni a kontinens bányáit, fatelepeit, s ezzel egyre nagyobb bevételre szert tenni.** A befolyt összegből természetesen **épületeket húzhatunk, fejleszthetünk, zsoldosokat toborozhatunk.** Kalandozásaink során óhatatlanul találkozunk **ellenséges csapatokkal,** akik általában az életünkre törnek - ekkor győzzön a jobbik. Találkozhatunk **semleges csapatokkal,** akik esetenként csatlakoznak hozzánk, de legtöbbször valamilyen kincset őriznek, s le kell gyűrni őket.





Biztos a győzelem részünkről. Most éppen lovagunkat láthatjuk, amint felnyársal egy egyszarvút.

Családi várunkon kívül szert tehetünk újabb várakra - ha elhódítjuk őket, vagy ha **egy falut kemény tallérokért várossá fejlesztünk.** A négy uralkodó négy különféle törzs képviselője: **Lovagok, Barbárok, Varázslók, Boszorkányok** - természetesen minden törzsnek más-más zsoldosokból áll a hadserege. Ez egyébként a játékhoz mellékelt karakterlapon kitűnően fel van tüntetve.

KEZDJÜK AZ ELEJÉN

A **címképernyőn** a szokásos menük fogadnak: **új játék kezdése, régi betöltése, kilépés, pontszámok, készítők.** Új kezdésekor illetve a régi folytatásakor ki kell választani, **milyen játékot játszunk: normál, hadjárat vagy modemes játékot.** Hadjárat esetén választanunk kell egy történetet, s el kell döntenünk, melyik törzzsel játszunk. Normál játék esetén kedvünkre állítgathatjuk ellenfeleink tudásszintjét, a játék nehézségi fokát (attól függ, mennyi kezdő készlettel indulunk) stb. Amint beállítottuk a paramétereket rögtön a **játéktéren** találjuk magunkat: **a térkép és annak kicsinyített mása, csapataink, váraink ikonjai, néhány egyéb ikon, és az aktuális csapatunk részletes felállása.**



Azt hiszem senikinek nem lehet kifogása a kidolgozottságot tekintve. A térkép aprólékos SVGA-ban készült.



roes f d Magic

A hat ikon a jobb alsó sarokban a következőkre szolgál: a fejre kattintva a következő csapattal léphetünk; a lóra pöccintve a csapat folytatja kijelölt útját; a kastélyra klikkelve a birodalmunk állását láthatjuk (hősök, városok, várak, bányák, stb. száma); a homokórára kattintva jöhet a következő kör; a lemezre pöckölve pedig a szokásos mentés/töltés menü jelentkezik be. A zászló ikonnak több alfunkciója is van: a térképre kattintva megnézhetjük az egész birodalom térképét; a puzzle-ra kattintva az obeliszkeknél összeszedhető térképdarabokból kirakott térképet - ahol egy X-et látunk a térképen, ott egy elásott kincset találhatunk; a kézikonnal varázsolhatunk, az ásóra klikkelve pedig áshatunk.

A térképen a jobb gombbal rákattintva az egységekre, várakra azok pontos leírását kapjuk (ellenséges csapatok esetén csak becsült létszámot), egyéb objektumok esetén a nevüket írja ki a program (aranybánya, fűrészüzem, stb). Csapatainkat vagy a nagytérképen jelöljük ki, vagy az oldalsó ikonsorban. Kétszer a csapatikonra kattintva részletes menüt kapunk a csapatról, a vezér tulajdonságairól, a csapatnál lévő tárgyakról. Hogy valami köze is legyen a szerepjátékokhoz a programnak, a csapatok vezéreit hasonló tulajdonsággal ruházták fel, mint egy szerepjátékban - a játék pontozza a harctudást, védekezést, varázslást, értelmet. Emellett van tapasztalati pont is, amelynek alapján fejlődik a vezér. A csapatnál lévő tárgyak is itt vannak feltüntetve, melyek tulajdonságai a szerepjátékokból jól ismert varázstárgyakéhoz hasonlít (zsák, mely naponta 1000 aranyat ad; kard, mely növeli harci tudásunkat stb). Természetesen, ha két csapat találkozik, kedvünkre cserélgethetjük a tárgyakat és az egységeket; egyedül a


A rend kedvéért készítettem egy képet az ostromról is. Szegény hidra még nem tudja, hogy mi vár reá.

varázskönyvet nem lehet elvenni a vezérektől. Apropó varázslat: a várakban építhetünk varázsközpontokat, illetve fejleszthetjük ezeket, és varázstudománnyal megáldott vezéreink varázsolgathatnak portyázás közben (például egész térkép láthatóvá válik; megmutatja a különféle bányák helyét a térkép, stb).

Amikor egy várra kattintunk, belépünk a várudvarba, ahol az eddig felhúzott épületeket találjuk. A kastélyra kattintva előtűnik az építhető objektumok listája. Ez törzsenként más, de vannak azonos épületek: kocsma, varázsközpont, kút (ez javítja a szaporulatot), tolvajház (itt információkat kapunk a törzsek állásáról), kikötő. A többi építmény arra szolgál, hogy zsoldosokat képezzen ki, akiket kemény pénzekért felvehetünk. Általában hetente növekedik a zsoldosok száma, persze fajtánként változik, hogy mennyivel: a parasztokból tíz-húsz is születik, míg komolyabb szörnyekből csak egy-kettő. Ha zsoldosokat veszünk, azok a várban maradnak. Hogy csapatot alkothassunk belőlük, először egy vezért kell felbérelnünk (Recruit hero), akihez aztán átpakolhatjuk a zsoldosokat. Ha elfoglalunk egy falut, abban is építkezhetünk - csak kevesebb épület közül választhatunk. Természetesen módunkban áll várat építeni egy városban, s így az máris várként funkcionál, s korlátozás nélkül építkezhetünk benne. Jó tudni, hogy egy körben csak egy épületet húzhatunk fel.

DIÓHÉJBAN A HARCOKRÓL

Amikor egy ellenséges csapattal kerülünk összeütközésbe, netalántán egy várat támadunk meg, vagy csak egyszerűen egy semleges portyázó csapatot, a Hammer of Godsból jól ismert csatatér jelentkezik be. Ekkor a terephez illő háttér tűnik elő (várnál a várfalak is állnak). A csapatunk mögött áll egy sátor, melyre klikkelve a következőkből választhatunk: a varázsgömbre kattintva varázsolhatunk, a futó embert választva megfutamodhatunk - ekkor a csapat elvész, a vezért újra kell bérelni. A fehér zászlóval az ellenfelet elengedhetjük egy kis fejpénz ellenében (ez természetesen csak akkor használható, ha erősebbek vagyunk). Amikor várat támadunk meg, először a várfalat kell lebombázni a katapulttal, hogy gyalogos egységeink bemehessenek. Az íjászoknak és repkedő lényeknek persze nem jelent akadályt a várfal. Túl sokat nem lehet mondani a harcról - egyszerűen van megoldva, ha biztos a fölényünk, akkor még unalmasnak is tűnhet - ilyenkor érdemes bekapcsolni az AUTO gombot, és a harc folyik magától.

Végezetül illene még valami okosat szólni a programról... Tulajdonképpen kifejezetten izgalmas tud lenni a játék nehéz fokozaton. Könnyű fokozaton csak a kezelést érdemes tanulni, hisz ha az első néhány körben összehozunk egy izmos csapatot, könnyen letarolhatjuk vele ellenségeinket. Ha hadjáratot játszunk, mindenképpen ajánlom a Warlockokat - talán velük a legkönnyebb. Hát akkor sok szerencsét!


Ez itt a családi fészek. A közelben rögtön egy fafeldolgozó üzem és egy temető.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

HEROES OF M&M — KIADJA NWC

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 83%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



CAES

SIM CITY, ÓKORI

A Sierra cég újra nagyot alkotott. A régi, igen sikeres Caesar című játék továbbfejlesztésével olyan szimulációt hozott létre, **mely hátrakötött kézzel megverheti akármelyik Sim-részt**, már ha a hangulatot, a történelmi hűséget és az általa nyújtott nagy mennyiségű ismeretanyagot is figyelembe vesszük. A C2-ben **feladatunk az lesz**, hogy Rómából indulva újabb és újabb provinciákat foglaljunk


Mint a képen is látszik, nem árt az ipari munkásoknak egy külön lakótelep.

el, virágzó fővárosokat építsünk, illetve kifejlesszük a terület kereskedelmét és ipari termelését, nem hagyva figyelmen kívül a lakosság biztonságát sem. **A játék két szintéren fog zajlani**, magában a fővárosban, illetve a teljes provinciában.

A FŐVÁROSBAN

A város felépítését ikonokkal irányíthatjuk. Hasznos tudni, hogy ha valamiben nem vagyunk biztosak, az egér bal gomb-



jával rákattintva az ikonra, kimerítő leírást olvashatunk róla, hasznos tippeket kaphatunk róla, sőt a legtöbb épület esetében a történetét is elolvashatjuk. Ugyancsak ezzel a módszerrel vizsgálhatjuk meg épületeinket is, megnézve az ott lakók vagy dolgozók igényeit, a létesítmény fejlődésének vagy hanyatlásának okait, és így tovább. Az utcákon mozgolódó emberek véleményét is így kérdezhejük meg, amiből azok közérzetéről, róluk alkotott véleményéről tudhatunk meg igen fontos dolgokat. **A játéktér tetején** egy sor lehetőség közül választhatunk, lássuk ezeket:

- **FILE:** itt a szokásos lemezműveleteket végezhetjük el, valamint kiléphetünk a játékból.
- **OPTIONS:** a zenét, a hangokat és azok összetételét, az animációkat szabályozhajuk, beállíthatjuk, hogy kapjunk-e év végén kimutatást, a CENSUS pontban megnézhetjük a lakosság számát és munkával való ellátottságát.
- **SPEED:** beállíthatjuk a játék és a scroll sebességét.
- **HELP:** valamint segítséget kérhetünk a kezelésről.

Az oldalt található ikonok segítségével irányíthatjuk magát a játékot. Legfelül egy kis **térképet** láthatunk, amelyen a fölötte látható nyíllal állíthatjuk be, hogy mit lássunk. Itt a várost foglalkoztató összes kérdést megvizsgálhatjuk, a szórakozástól a közbiztonságon keresztül az egészségügyig és a vízszolgáltatásig. A két legfontosabb pont a **TAX COVERAGE** és az **UNREST**, amelyek közül az előbbi azt mutatja, hogy a fórumok mennyire tudják begyűjteni az adót, míg a második azt, hogy mekkora az elégedetlenség a városban. **Ez nagyon fontos**, mert ha valahol fellázadnak a lakosok, akkor a környéken minden épületet elpusztítanak, és a rombolást csak a rendfenntartó szerveink közbeavatkozása állíthatja meg, ami sokáig tart. Ezért ha valahol ez a mutató a maximális, piros értékre ér, **ne habozzunk lerombolni azt a lakótömböt.** A kis térkép néha nem elég az eligazodáshoz, ilyenkor nyomjuk meg a felül található kis színes ikont, melynek hatására a nagy játéktéren is megjelennek a színekkel jelölt értékek.

A következő sorban **a nézetet elforgató nyilakat** találjuk, valamint nyilakat tehetünk ki a városunkban vagy a provinciában azokra a helyekre, amelyeket valami miatt fontosnak tartunk. A **második és a harmadik zászlós ikon** segítségével nézhejük azeket végig, míg az **utolsóval** oda ugorhatunk, ahonnan a legutóbbi, veszélyre figyelmeztető jelzést kaptuk. Ezek alatt **a városi és területi nézet között váltó gombokat** találjuk, valamint itt léphetünk be a fórumba is (a részletek majd később).


Íme, ilyen egy komolyabb város. Már csak a körkörös védelem hiányzik.

A VÁROSI IKONOK

- **ZOOM IN:** egy célkereszttel jelölhetjük ki, hogy a játéktér mely részére akarunk ráközelíteni.
- **CLEAR AREA:** a területen található építményeket, utakat, falakat bonthatjuk le. Egy nagy, több kockányi épületre bárhol rámutatva értelemszerűen az egész leomlik. Az egér bal gombját nyomva tartva nagyobb területeket is kijelölhetünk.
- **HOUSING:** itt a lakókörzeteket jelölhetjük ki. A házak a kunyhótól egészen a palotáig fejlődhetnek (összesen 20 szinten keresztül), attól függően, hogy mekkora a terület értéke. Ezt a házra az egér bal gombjával kattintva nézhetjük meg, ahol bal oldalon az értéket növelő tényezők állnak (pirossal azok, amelyek még hiányoznak), a jobb oldalon pedig a csökkentők (pirossal azok, amelyek sajnos tényleg befolyásolják). Ha a fejlődés valamiért megáll, annak okát szintén itt olvashatjuk el.
- **ROADS:** utak építése. A fürdők, szórakozóhelyek, vallási intézmények, iskolák nem kell, hogy érintkezzenek az úttal, a többinél az elengedhetetlen a működés-



SAR II

KÖRNYEZETBEN

hez. A falakon átvezetett útból kapu lesz, a folyón pedig híd. Ezenkívül útjaink keresztezhetik a vízvezetékeket is.

- **FORUMS:** ezek az adószedést szolgálják. Három nagyságú létezik, amelyeket csak fokozatosan tudunk építeni, mérnökeink fejlődése (vagyis végeredményben a lakosság számának alakulása) eredményeként. Minél nagyobb szintű és méretű egy fórum, annál nagyobb területen tudja behajtani az adót.
- **ZOOM OUT:** egyértelmű.
- **WATER:** a vízellátást szervezhetjük itt meg. Először is építsünk a folyók mellé víztárolókat (**Reservoir**), amelyeket vízvezetékkel (**Aquaduct**) összekötve a vizet a folyótól távolabbi területekre is eljuttathatjuk. A tárolók egy bizonyos körzetben godoskodnak a vízellátásról, de eme területek peremére "forrásokat" (**Fountain**) telepítve a lefedett terület növelhető. Ahol nem arra törekszünk, hogy villanegyedeket alakítsunk ki, elegendőek lehetnek az ásott kutak (**Well**) is, amelyek primitívségük miatt erősen korlátozzák a földterületek maximális értékét, de ha ezek a házak direkt az ipar közelébe, annak kiszolgálása céljából lettek telepítve, akkor ez úgyis mindegy. A víztárolók felelősek a környező közfürdők vízellátásáért is. Ha a fürdőkben nincs víz, lehet hogy egy másik tároló építésével megoldható a helyzet.



A sárgával jelzett területen kicsit nyugtalan a lakosság.

- **SECURITY:** a külső támadókkal és belső rendbontókkal szembeni védekezésünket építhetjük itt ki. A falak (**Walls**) emelésével lelassíthatjuk a támadásokat, de csak akkor, ha a falak teljesen körülérik a várost. Fontos, hogy a folyók is feltartják a barbárokat, így ide nem kellenek falak. A falakon elhelyezett tornyokból (**Towers**) elinduló katonáink elébe tudnak menni az ellenségnek. Kapukat (**Gates**) azért kell emelnünk, hogy a falakon belül állomásozó katonáink is el tudjanak jutni az ellenfélhez. Ők nagy barakkokban (**Barrack**) állomásoznak, és a város belső fegyelméért is felelnek. Azonban mivel ezek nagyon nagyok, és a lakosok utálnak a katonai létesítmények közelében lakni (a falak mellett is), építhetünk kis állomásokat is (**Praefecture**), amelyek szintén a belső biztonságért, valamint a tűzoltásért felelnek.



Katonáink észveszejtő iramban üldözik az ellenséget.

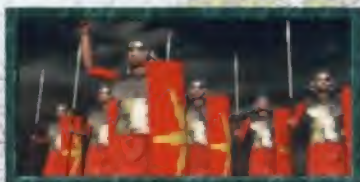
- **INDUSTRY:** piacokat (**Market**) telepíthetünk, amelyeket imádják a lakosok (bár nem szeretnek a közelükben lakni). Szerepük azért fontos, mert ők közvetítenek a helyi vállalkozások (**Business**) és a lakosság között. Vállalkozásokat csak akkor érdemes telepíteni, ha a provinciában termelünk hozzá alapanyagot, vagy kereskedelem útján jutunk a nyersanyagokhoz (ilyenkor az adott vállalkozás neve fehér lesz). A vállalkozás hatékonyságát az udvarán látható hordók száma jelzi, a maximum hét lehet.
- **SANITATION:** fürdőket illetve kórházakat építhetünk. A fürdőnél csak a vízellátás fontos, míg a kórháznál az, hogy egy fórum közelében legyen, és csatlakozzon az úthoz. A kórház az egész várost, illetve adott létszámú embert lát el, tehát vonzáskörzete az egész város, nem kell a lakónegyedekhez telepíteni.
- **QUERY:** funkciója ugyanaz, mint a jobb kattintásnak, tehát információkat és tippeket kérhetünk.
- **ENTERTEINMENT:** A "Cirkuszt és kenyeret" bölcsesség egyik alappillére az, hogy az emberek szórakozásra vágynak. Minél tartalmasabban, sokrétűbben foglaljuk el őket, annál jobb lesz közérzetük. A szórakozásnak három formája van, mindegyiket kétféle épület szolgálja: a színielőadások (**Theater, Odeum**), a gladiátorharcok (**Arena, Coliseum**), és a kocsiversenyek (**Circus, Circus Maximus**). Az általuk nyújtott "szórakozási szint" is ebben a sorrendben nő, tehát hiába zsúfolunk tele egy területet színházzal, nem lesz akkora a hatékonyság növekedése, mint egy kolosszeum elhelyezésével. Természetesen a fejlettebb létesítmények kifejlesztéséhez nagyobb népesség szükséges.



- **WORSHIP:** vallási központokat hozhatunk létre (**Shrine, Temple, Basilica**), amelyeknek kincstárszerepük is van, mivel pénzünket itt tárolják. Nem árt tehát minél többet emelni, minél közelebb a "rendőrséghez". A lakónegyedek is örülnek, ha közelükben van egy ilyen hely.
- **EDUCATION:** általános iskolákat (**Grammaticus**), középiskolákat (**Rhetor**) és könyvtárakat (**Library**) emelhetünk, melyek elengedhetetlenek a lakónegyedek közelében. A könyvtárra ugyanazok vonatkoznak, mint a kórházra.
- **AMERITIES:** apró kerteket (**Garden**) és tereket (**Plaza**) telepíthetünk, melyek kicsit javítják a lakosság hangulatát. A terek útként is funkcionálnak, hátrányuk csak az, hogy a lakosok fagylzás közben néha eltévednek bennük.

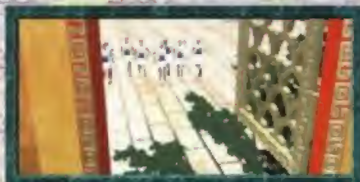
A PROVINCIA IKONJAI

- **ZOOM IN:** lásd följebb.
- **CLEAR AREA:** szintén ismertetve van fentebb.
- **ROADS:** utakkal kell összekötnünk a területen levő kisvárosokat és a fővárost, hogy azok fejlődjenek, illetve idővel ne lázadjanak fel. Szintén utakat kell húznunk a farmokhoz és a bányákhoz is.













- **SECURITY:** falakat emelhetünk (Prov. Wall) illetve helyőrségeket állíthatunk (**Cohort Fort**) a barbárok ellen. Minden helyőrség katonáit külön irányíthatjuk, ráuszíthatjuk őket az ellenségre, megadott útvonalon járőröztethetjük őket, vagy hagyhatjuk őket a toronyban. A falaknál fontos, hogy az utakat csak a közvetlen támadáskor zárjuk le, mert ezzel elvágjuk a ki- és bemenő forgalmat is.
- **TRADING POST:** a határvárosok mellé telepítve kereskedhetünk a környező provinciákkal, ahonnan olyan cikkeket, nyersanyagokat hozhatunk be, amelyeket itthon nem tudunk előállítani. Nem árt melléjük néhány raktárépület (**Warehouse**) sem.
- **ZOOM OUT:** egyértelmű.
- **QUERY:** ugyanaz, mint a városnál.
- **PROV. INDUSTRIES:** a provinciában található kétszer kettes méretű, a környezettől elütő színű területek megművelhetők, farm vagy bánya építhető rájuk. Kell melléjük néhány raktár (**Warehouse**) és munkásszállás (**Workcamp**) is. Itt építhetünk hajógyárat is (lehetőleg a kikötő mellé), amely segítségével a tengeri kereskedelmet lendíthetjük fel.
- **SEND COHORT:** csapatainkat csoportosíthatjuk át, ha van több helyőrségünk.
- **PORT:** a tengeri kereskedelem alapja.



Íme, itt a város büszkesége, a könyvtár (a nyíl jelzi).



Városunkban forró a hangulat.



Végre megjött az előléptetésem. Mióta várom már!

A FÓRUM:

- **ORACLE:** a provinciában elérendő területi (Empire), biztonsági (**Peace**), gazdasági (**Prosperity**) és kulturális (**Culture**) szintet mutatja, amely az előléptetéshez, tehát a szint megnyeréséhez kell.
- **SCRIBE:** statisztikákat láthatunk változtatható időszakokra a lakosság, a pénztár, és a lakossági / ipari adókról.
- **MERCHANT:** láthatjuk, mely alapanyagokból mekkora készleteink vannak, és hány gyárat látunk el velük.
- **CENTURION:** hadseregünket toborozhatjuk itt, amelynek létszámát a fizetésük emelésével növelhetjük (nehézgyalogság), a "**Conscription**"-nal a plebejusok közül toborozhatunk könnyűgyalogosokat (de így a nép ellenszenvét is kihívjuk), valamint hívhatunk helyi zsoldosokat (**Auxiliaries**), akik azonnal rendelkezésre állnak, de csak korlátozott mennyiségben állnak rendelkezésre. Beállíthatjuk azt is, hogy a több tornyunk közül melyik milyen arányban kapjon újoncokat (**Minor, Major, Normal**), illetve a **Demolbilise** ponttal meglevő csapatunkat oszthatjuk újra.
- **CLEAR FORUM:** letisztítja a képernyőt.
- **ROME:** megnézhetjük, hogy a Császár mit kíván tőlünk, illetve ajándékot küldhetünk neki.
- **EMPIRE MAP:** a birodalom térképét nézhetjük meg.
- **PLEBS:** beállíthatjuk a havonta a plebejusokra költendő összeget, amelyekkel számukat növelhetjük. A már meglevő plebejusokat is itt kell szétosztanunk a karbantartási és farm-bányászmunkára.
- **HELP:** a fórum lehetőségeiről kaphatunk segítséget.
- **TREASURER:** az előző és az idei év pénzügyi helyzetét nézhetjük meg, illetve beállíthatjuk az adókat.
- **PERSONAL:** személyes fizetésünket állíthatjuk meg, ami valójában inkább olyan, mint egy malacpersely, mert itt adakozhatunk is saját vagyonunkból a város javára. A megtakarításainkat a következő szintre is magunkkal vihetjük! Szintén itt nézhetjük meg rangunkat, illetve hogy a játék megnyeréséhez még hány szintet kell lépnünk.
- **EXIT:** kilépés a fórumból.



Egy újabb, győzelemmel végződő nap. Mint mindig.

Ennyi lett volna a Caesar 2. Mint a leírásból is kiderülhetett, igen összetett a játék, amely a csodálatos SVGA grafikákkal és a szintén kiemelkedő hanghatásokkal társulva olyan alkotás, amelynek még sokáig nem lesz párja. Következő számunkban egy komolyabb tippösszeállítást olvashattok a játékhoz.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

CAESAR 2 — KIADJA: **SIERRA**

grafika	9/10
hang/zene	8/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	7/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **95%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 5MB VIDEO: SVGA CPU: 486
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

WEST LASER GAME CLUB

Minap lenéztem a West Laser Game-be, s összefutottam a Megazone managerrel. Rövid beszélgetésünk során rengeteg ötletet zúdított rám a srác, melyek közül néhányat mindenképp szeretne rövid távon megvalósítani, egyéb ötleteket pedig a közeljövőben. Első helyen szerepel a beszerelendő cuccok között néhány stroboszkóp, melyek vizuális hatását azt hiszem nem kell ecsetelnem (természetesen vihetitek saját kazettáitokat, s nemsokára CD-iteket is, hogy arra tomboljatok). Emellett túl sötétnek találja az arénát: új fények, reflektorok, UV-k felszerelését szorgalmazza és emelett a fekete falakat kicsit feldobná színes graffitykkel. A tervek között szerepel egy tükrös lézer-szóró is, mely a mai fénytechnikai berendezések krémjéből való - ám ez egyelőre a távlati tervek közé tartozik. Ha sikerül beiindítani a klubéletet, s egy napra összegyűlik bizonyos számú csapat játszani, akkor a legjobbak között nyereményeket sorsolnak ki. Lesznek Megazone sapkák, kitűzők, s ha minden jól megy, polók is. Ha valakinek nagyon fáj a foga egy ilyen Megazone cuccra, az meg is veheti a helyszínen. Külön ki lett hangsúlyozva az aréna biztonságossá tétele: a fémfelületeket levédik, nehogy valaki nagyot koppanjon a játék hevében (igaz, a Megazone fennállása óta nem történt baleset). A Megazone manager talán legtöbb idejét a különféle cégek megkeresése veszi el: a sok beosztottat foglalkoztató cégeknél lehetőség van a dolgozók részére venni egy éves belépőt, amivel a munka után leléphetnek játszani egyet a Westbe (ezért érdemes megkeresni a főnököt!).

PÉLDÁTLAN!

AZ 576 KBYTE BEMUTATJA AZ

EF 2000

SZIMULÁTORT MAGYAR GÉPKÖNYVVEL!

A **TFX** második részének beharangozott és minden idők legjátszhatóbb akció-szimulátorának kikiáltott játék a több mint **280 oldalas** gépkönyvének magyar kiadásával együtt kapható!

Ez az első, de nem utolsó olyan játék, amely végre mindenki számára érthető formában, minden apró részletre kiterjedő **magyar nyelvű kézikönyvvel** jelenik meg.

*Kezdeményezésünk **EGYEDÜLÁLLÓ** a maga nemében!*



Várható megjelenés december eleje.

Győződj meg róla személyesen is a Computer Karácsonyon, december 9-10-én.

MINDENEK ELŐTT - 576 KBYTE

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

folytatás az első oldalról

DRAGON	5900	
DYNAMITE H.	5900	
ECCO THE DOLPHIN 2	6900	
F1 CHAMPIONSHIP EDITION	8900	
FIFA SOCCER	6900	
GEARWORKS	4900	
GLOBAL GLADIATORS	3900	
JAMES BOND 007	5900	
MICKEY MOUSE 3	7500	
NHL HOCKEY	6900	
PETE SAMPRAS TENNIS	3900	
PRIMAL RAGE	7900	
PRINCE OF PERSIA	3900	
RISTAR	5900	
ROAD RUNNER	3900	
SHINOBI 2	4900	
SMURFS (HUPIKÉK TÖRPÖK)	5900	
SONIC 2	3900	
SONIC CHAOS	3900	
SONIC DRAFT RACE	7500	
SONIC SPINBALL	4900	
SONIC TRIPLE TROUBLE	6900	
SPEEDY GONZALES	7500	
STARGATE	5900	3900
SUPER MONACO GP 2	3900	
TAZ MANIA	6900	
USHRA MONSTER TRUCKS	5900	
WIZARD PINBALL	8900	

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

BATMAN RETURNS	3900	
CALIFORNIA GAMES 2	3900	
CHAMPIONSHIP HOCKEY	5900	
CHUCK ROCK 2	4900	
COOL SPOT	4900	
DAFFY DUCK	5900	
DONALD DUCK 2	3900	
DONALD DUCK BOX SET	5900	
DONALD DUCK LUCKY DIME	4900	
DRAGON	5900	
ECCO	5900	
FLASH	3900	
GOLDEN AXE WARRIOR	3900	2900
IMPOSSIBLE MISSION	3900	
INCREDIBLE HULK	4900	
MICKEY MOUSE 2	3900	
MICRO MACHINES	5900	
MORTAL KOMBAT	5900	
NEW ZEALAND STORY	3900	
RC GRAND PRIX	3900	
SEGA CHESS	3900	
SMURFS(HUPIKÉK TÖRPIKÉK)	5900	
SONIC SPINBALL	5900	
STREETS OF RAGE 2	4900	
TERMINATOR 2	3900	
WONDER BOY	2900	

MEGA CD PROGRAMOK

BRUTAL	9900	5900
HEART OF ALIEN -ANOTHER WORLD.2	9900	5900
PRINCE OF PERSIA	6900	5900
RACING ACES	7900	5900
ROAD AVENGER	6900	5900
ROBO ALESTE	7900	5900
SONIC	7900	5900
SPIDERMAN	7900	5900
THUNDER STRIKE	7900	5900
TIME GAL	6900	5900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	6999	
1942 PACIFIC AIR WAR	6999	
ALADDIN	5999	2999
ALIEN BREED TOWER ASS.	4999	
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	4999	
ARCADE POOL	2999	
ARCHER MACLEAN S POOL	2999	
ARNIE 2	1499	
BATTLE ISLE DATA	3999	
BIG RED ADVENTURE	3999	
BLACK HAWK	6999	4499
BREAKTHRU	3999	
BUDOKAN	2999	
CADAVER + PAYOFF	2999	
CANNON FODDER 2	5999	
CAR AND DRIVER	2999	
CHESS MASTER 3000	2999	
CHUCK YEAGER FLIGHT TR.	2999	
COLONIZATION	6999	
COMANCHE	7999	
CRUISE FOR A CORPSE	2499	
CYBER RACE	3999	
DAEMONSGATE	3999	
DARKER	HIVJ	
DAWN PATROL	6999	3999
DEFENDER OF EMPIRE	3999	
DELTA V	6999	2999
DESCENT	6999	3999
DISCWORLD	7999	5499
DREAMWEB	6999	2999
DUNE	2999	
DUNGEON MASTER II	8999	5999
EARTH SIEGE	6999	
ECSTATICA	6999	
EL FISH	3999	
ELITE II	5999	2999
EPIC	2999	
EYE OF THE BEHOLDER	3999	
EYE OF THE BEHOLDER 2	3999	
EYE OF THE BEHOLDER 3	6999	
F14 FLEET DEFENDER	6999	
F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999	
FATAL RACING	HIVJ	
FLASHBACK	3999	
FLIGHT SIM.TOOLKIT	2999	
FREE DC	4499	
GRAND PRIX UNLIMITED	2999	
GUILTY	5999	3999
HAND OF FATE -KYRANDIA 2	5999	3999
HEROES OF THE 357TH	2999	
HEXX	4999	
HOKUM KA50	5999	3999
HOOK	2999	
INDIANAPOLIS 500	2999	
INFERNO	7999	5999
INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999	
ISHAR 3	3999	
JAGGED ALIANCE	8999	
JUNGLE BOOK	HIVJ	
JUNGLE STRIKE	5999	
JURASSIC PARK	2999	
LEGEND OF KYRANDIA	2999	
LHX ATTACK CHOPPER	2999	
LION KING	5999	2999
LOMBARD RAC RALLY	1999	
LOW BOW	2999	
MAGIC WORLDS	2999	
MARIO ANDRETTI RACING CH.	2999	
MASTERS OF MAGIC	5999	
METAL MARINES	7999	
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	2999	
MIDWINTER	1999	
MIDWINTER II	2499	
MIG 29	2999	
MORTAL KOMBAT 2	6999	3999
NASCAR TRACK PACK	2999	
NHL HOCKEY	6999	4999
NOMAD	3999	1999
OBITUS	1999	
OPERATION STEALTH	1999	
OVERLORD	6999	
PACIFIC STRIKE	6999	3999
PANZER GENERAL	9999	
PEPPER S ADVENTURE	5999	2999
PINBALL DREAMS 2-DATA	3999	
PINBALL FANTASIES	5999	
PIZZA TYCOON	7999	4999
PLAYER MANGER 2	5999	
PLAYER MANGER 2EXTRA	HIVJ	
POPULOUS + PROMISSED L.	2999	
POPULOUS 2	2999	
POWERMONGER	2999	
PRINCE OF PERSIA	2999	
PRINCE OF PERSIA 2	6999	
PROJECT X	3999	
PUSH OVER	2999	
PYROTECHNICA	5999	3499
QUARANTINE	6999	
RAMPART	2999	
REACH FOR THE SKIES	2999	
REALMS	2999	
RETRIBUTION	5999	3999
RETURN OF THE PHANTOM	5999	
REX NEBULAR	3999	1999
RINGWORLD	3999	
RISKY WOODS	2999	
ROBOCOP 3	2999	
SEAL TEAM	2999	
SECRET WEAPONS OF LW.	3999	
SHADOW CASTER	2999	
SHADOW LANDS	2999	
SHUTTLE	4999	
SIMPSONS	1999	
SLIPSTREAM 5000	7999	4999
SPACE FEDERATION	5999	2999
SPACE QUEST III	2499	
SPECTRE VR	8999	5999
STAR CONTROLL II	4999	
STARLORD	5999	3999
STEEL THUNDER	2999	
STRIKEFLEET	2999	
SUMMER CHALLENGE	2999	
SUPER FROG	3999	
SUPERKARTS	6999	
SUPER SPACE INVADERS	1999	
SYSTEM SHOCK	6999	
TEST DRIVE 2	2999	
TEST DRIVE 3	2999	
THE CYCLES	2999	
THE GAMES	2999	
TIE FIGHTER	7999	
TRANSPORT TYC.WORLD EDIT	3999	
UFO 2 X-COM TERROR FROM D.	7999	5999
ULTIMA VI	2999	
ULTIMA UNDERWORLD	2999	
ULTIMATE BODY BLOWS	4999	
UNIVERSE	3999	
WARCRAFT	7999	
WARRIORS	7999	
WING COMMANDER	2999	
WING COMMANDER 2	3999	
WING COMMANDER ACADEMY	2999	
WING COMMANDER SEC. MISS.	2999	
WORMS	HIVJ	
ZEPPELIN	6999	3999

IBM PC 5.25 PROGRAMOK

KGB	3999	
LES MANLEY LOST IN LA	1999	999
SPACE 1889	2499	1999

JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

DELPHINE COLLECTION	4999
-ANOTHER WORLD	
-CRUISE FOR CORPSE	
-FLASHBACK	
-FUTURE WARS	
-OPERATION STEALTH	
LUCAS ART COLLECTION	4999
-INDIANA JONES 3 ADV.	
-LOOM	
-MANIAC MANSION	
-MONKEY ISLAND	
-ZAK MCKRACKEN	
THE GREATEST	4999
-DUNE	
-LURE OF THE TEMPTRESS	
-SHUTTLE	

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	7999	4999
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999	4999
3D ATLAS	14999	9999
3D LEMMINGS	HIVJ	
ACROSS THE RHINE	9999	
ACTUA SOCCER	HIVJ	
ALIEN BREED TOWER ASS.	5999	
ALIENS COMIC BOOK ADV.	HIVJ	
ALONE IN THE DARK 3	7999	
APACHE LONGBOW	HIVJ	
ARMORED FIST	7999	4999
ASCENDANCY	HIVJ	
ASTERIX	6999	
ATTACK STACK COLLECTION	7999	
BATTLE ISLE 3	9999	
BENEATH A STEEL SKY	6999	4999
BIG RED ADVENTURE	3999	
BLOODNET	6999	4499
BLOODWING	9999	
BRICKS,BLOCKS & CLOCKS	5999	
BUREAU 13	6999	
BUZZ ALDRIN RACE	3999	
CAMPAIGN	5999	3999
CAESAR II	HIVJ	
CENTRAL INTELIGENCE	4999	
CHAOS CONTROL	7999	5999
CHESSMASTER 3000	3999	
COLONIZATION	7999	
COMBAT CLASSICS 3	7999	4999
COMMAND & CONQUER	9999	
COMMANDER BLOOD	6999	
CREATURE SHOCK	9999	6999
CRUISE FOR A CORPSE	2999	
CRUSADER NO REMORSE	10999	
CYBERIA	9999	
CYCLEMANIA	7999	4999
D GENERATION	1999	
DAEDALLUS ENCOUNTER	9999	
DARKER	HIVJ	
DARK FORCES	9999	
DARK LEGIONS	6999	
DAY OF THE TENTACLE	7999	4999
DAWN PATROL	6999	4499
DESCENT	7999	3999
DESERT STRIKE	4999	
DESTRUCTION DERBY	HIVJ	
DID'S VIRTUAL WORLDS	4999	
DIGITAL LOVE	3999	1999
DISCOVERIES OF THE DEEP	6999	
DISCWORLD	9999	7999
DOGFIGHT	2999	
DOOM 2	9999	7999
DRAGON LORE	8999	4999
DRAGONSPHERE	6999	3999
DREAMWEB	6999	3999
DUNGEON MASTER II	9999	6999
EARTH SIEGE	8999	
ECSTATICA	8999	5999
ELDER SCROLLS ARENA	9999	
ELITE II	6999	3499
EXTRACTORS	HIVJ	
F15 STRIKE EAGLE + 50 GAMES	3999	
F19 + 50 GAMES	3999	
F117 A	2999	
FATAL RACING	HIVJ	
FADE TO BLACK	9999	
FLASHBACK	6999	
FLIGHT UNLIMITED	10999	
FREDDY PHARKAS	4999	
FULL THROTLE	9999	
FX FIGHTER	9999	
GRAT NAVAL BATTLES 2	6999	
GREMLIN COMPILATION	4999	
GUILTY	7999	5999
GUNSHIP + 50 GAMES	3999	
GUNSHIP 2000+SCENARIO	4999	
HARPOON	1999	
HARRIER JUMP JET	3999	
HEXXEN	HIVJ	
HI OCTANE	11999	6999
HIDDEN WORLDS - M.CARPET DATA	4999	
INCA	4999	
INFERNO	6999	4999
INHERIT OF THE EARTH	7999	4999
INTERACTIVE COLLECTION	9999	
IRON ASSAULT	7999	4999
ISHAR	2999	
ISHAR 2	2999	
ISHAR 3	4999	
JAGGED ALLIANCE	7999	
JORDAN IN FLIGHT	2999	
JUNGLE BOOK	8999	
JUNGLE STRIKE	6999	
JURASSIC PARK	5999	
KASPAROV / BRIDGE II	2999	
KINGS TABLE	6999	2999
KINGS QUEST 6	4999	
KINGS QUEST 7	8999	4999
KNIGHTS OF SKY + 50 GAMES	3999	
LABYRINTH OF TIME	6999	
LANDS OF LORE	3999	
LAST DINASTY	9999	
LAURA BOW 2	4999	2999
LEMMINGS 3	5999	
LOADSTAR	9999	
LODERUNNER	6999	
LOST EDEN	7999	
LOST IN TIME	4999	2999
M1 TANK PLAT.+ 50 GAMES	3999	
MACHIAVELLI THE PRINCE	8999	
MAGIC CARPET	9999	
MAGIC CARPET 2	9999	
MANIAC SPORTS	6999	3999
MARINE FIGHTERS	5999	
MASTER PIECE COLLECTION	9999	
MECHWARRIOR 2	9999	
MEGA RACE	4999	
MICROCOSM	8999	
MICROPROSE GOLF ÉS F-1	4999	
MISSION CRITICAL	HIVJ	
MORTAL KOMBAT 3	9999	
MYST	8999	
NASCAR TRACK PACK	4999	
NEED FOR SPEED	HIVJ	
NETWORKS AIV	9999	
NHL HOCKEY 96	9999	
NOCTROPOLIS	8999	5999
NOMAD	6999	2999
NOVASTORM	8999	
ONE IN A MILLION SEX	4999	
OVERLORD	2999	
PANZER GENERAL	9999	
PEPPER SADV.IN TIME	5999	3999
PHANTASMAGORIA	9999	
PIZZA TYCOON	7999	4999
PLAYER MANGER 2	7999	
POWER DRIVE	6999	
PRIMAL RAGE	9999	
PRISONER OF ICE	9999	
PRIVATEER	2999	
PYROTECHNICA	6999	4999
RAILROAD TYC.+ 50 GAMES	3999	
RETRIBUTION	5999	3999
RISE OF ROBOTS	7999	4999
SCREAMER	HIVJ	
SEAL TEAM	2999	
SHADOW CASTER	7999	
SHADOW CASTER	2999	
SILVERLOAD	HIVJ	
SIM CITY	2999	
SIM ISLE	9999	
SIM TOWER	9999	
SIM TOWN	9999	
SLIPSTREAM 5000	7999	4999
SPACE HULK	6999	
SPACE HULK	HIVJ	
SPACE QUEST 6	9999	
SPECIAL FORCES + 50 GAMES	3999	
SPECTRE VR	9999	6999
SPELLCASTING PARTY PAK	6999	
STAR CRUSADER	7999	5999
STARLORD	6999	3999
STAR TREK 25TH ANIVERSARY	2999	
STAR TREK THE NEXT GEN.	9999	
STRIKE COMMANDER	HIVJ	
SU 27 FLANKER	HIVJ	
SUBWAR 2050 AND SCENARIO	7999	4999
SUMMER GAMES SEX	4999	
SUPER KARTS	9999	5999
SUP. STREET FIGHTER 2 TURBO	8999	
SUPER TETRIS + 50 GAMES	3999	
SUPERSKI PRO	6999	
SYNDICATE PLUS	7999	
SYSTEM SHOCK	HIVJ	
SVGA HARRIER	3999	1999
TASK FORCE 1942	3999	
TEMPATION COLLECTION	8999	
-7TH GUEST		
-HAND OF FATE		
-INDY CAR RACING		
-LANDS OF LORE		
TERMINAL VELOCITY	8999	
THE HORDE	6999	
TORNADO + FALCON 3.0	5999	
TRANSPORT TYCOON	6999	
UFO	6999	
UFO + MASTERS OF ORION	6999	
ULTIMA I-VI	6999	
ULTIMA VIII-SAPS	9999	
ULTIMA UNDERWORLD 1-2	HIVJ	
ULTIMATE DOOM	6999	
UNIVERSE	4999	
US NAVY FIGHTERS	HIVJ	
US NAVY FIGHTERS GOLD	HIVJ	
VIRTUAL POOL	9999	
VOYEUR	6999	3999
WARCRAFT	8999	
WARLORDS II DELUXE	HIVJ	
WARRIORS	7999	
WARPLANES VOL.1	7999	
WEREWOLF VS COMANCHE	9999	
WINGS OF GLORY	8999	5999
WOLFPACK	6999	3999
WORLD ATLAS V4	8999	
WORMS	HIVJ	
WRATH OF GODS	6999	
XANTH	6999	
X WING COLLECTORS CD	9999	7999
ZEPPELIN	6999	3999
ZORRO	6999	3999

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HÍVJ" KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK NOVEMBER 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!